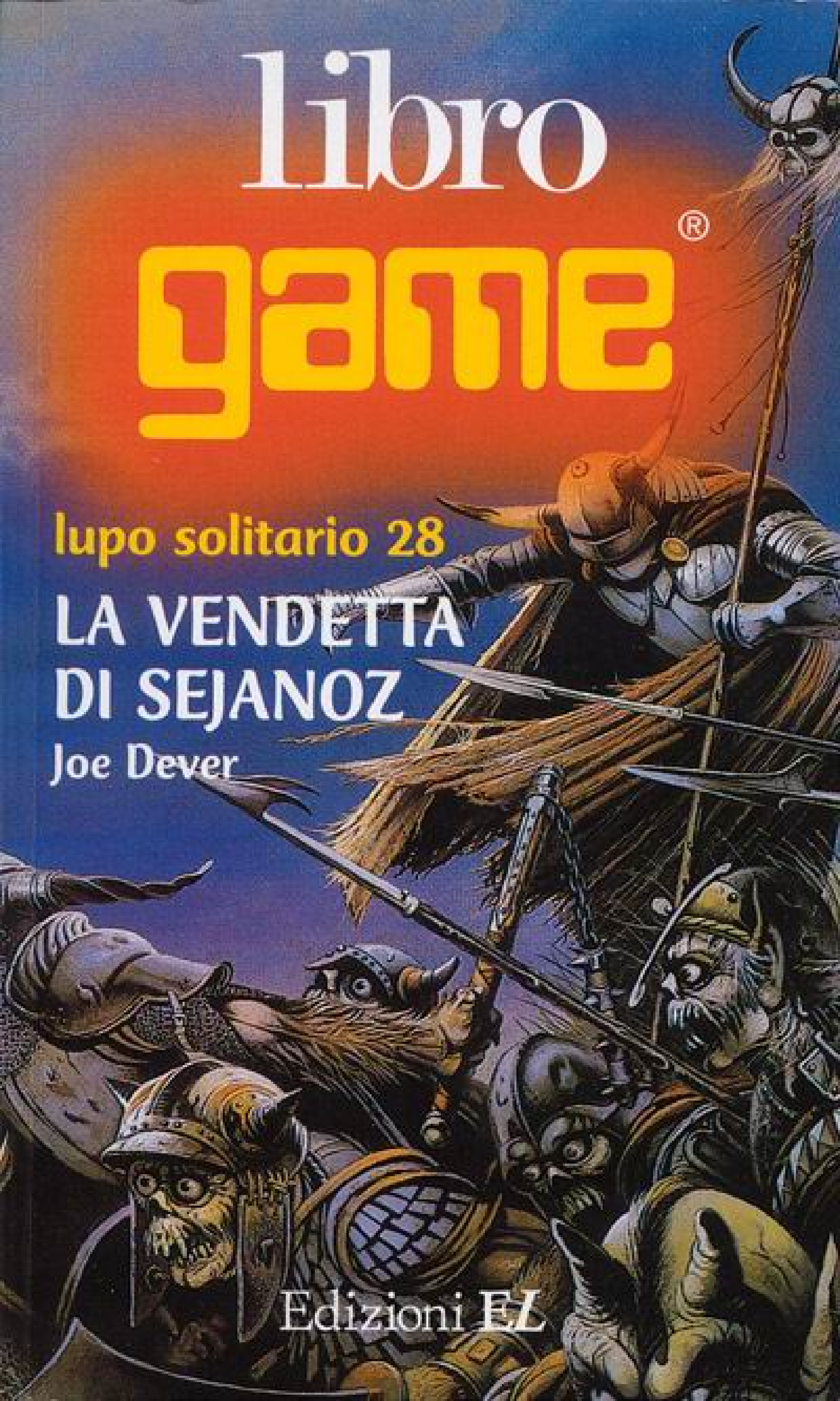

libro
game®
lupo solitario 28
LA VENDETTA
DI SEJANOZ
Joe Dever
Edizioni EL

A Brian Ash

ISBN 88-477-0372-7
Titolo originale: «Lone Wolf - The Hunger of Sejanoz»
Prima edizione 1998, Red Fox Children's Books

Illustrazione di copertina: Chris Achilleos

via San Francesco, 62 Tel. 040/637969 - 637763 Fax 637866

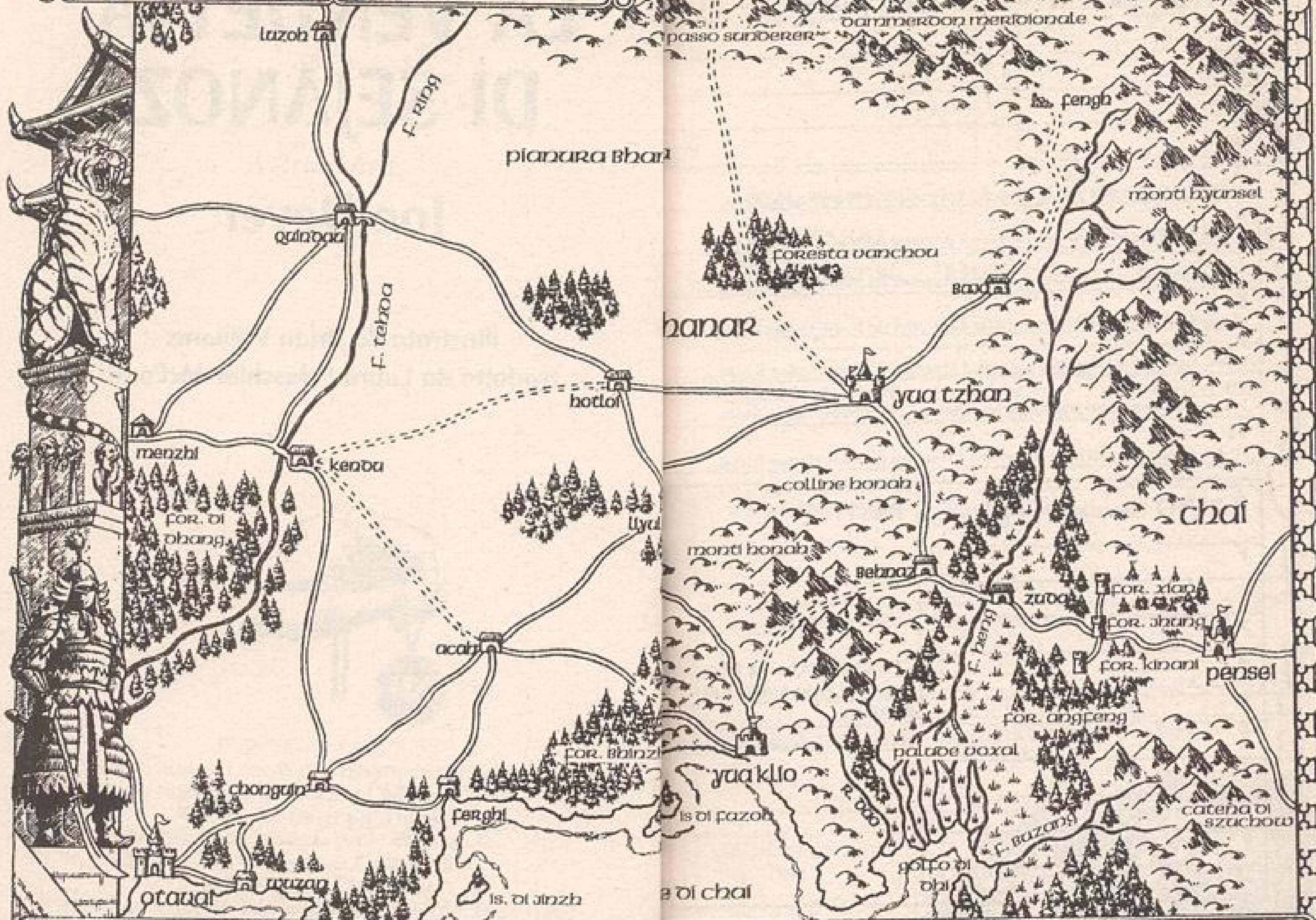
LA VENDETTA DI SEJANOZ

Joe Dever

illustrato da Brian Williams
tradotto da Laura Pelaschiar McCourt



Edizioni EL


L'autocrazia del Bhanar
e territori confinanti Chai
0 25 50 75 100
scala in miglia
Dammerdon meridionale
passo Sunderer
Luzoh
f. Ring
pianura Bhan
Quindau
f. Tehoa
foresta Vanchou
Fengh
monti Hyansel
Baad
hanar
Yua Tzhan
Hotloi
Menzhi
Kendu
colline Honah
Chai
for. di Dhang
Lyul
monti Honah
Behnaz
Zuda
for. Xian
for. Jhung
for. Kinani
Pensel
Acah
for. Angfeng
for. Bhinzh
palude Vaxal
Yua Klio
Chonguin
Ferghi
is. di Fazoh
catena di Szuchow
golfo di Dhi
Otaual
is. di Jinzh
e di Chai
strade
piste
colline
monti
foresta di conifere

REGISTRO DI GUERRA

ARTI SUPERIORI DEL NUOVO ORDINE

NOT

1	
2	
3	
4	
5 5ª Arte Superiore se hai portato a termine 1 avventura del Nuovo Ordine Ramas	
6 6ª Arte Superiore se hai portato a termine 2 avventure del Nuovo Ordine Ramas	
7 7ª Arte Superiore se hai portato a termine 3 avventure del Nuovo Ordine Ramas	
8 8ª Arte Superiore se hai portato a termine 4 avventure del Nuovo Ordine Ramas	
9 9ª Arte Superiore se hai portato a termine 5 avventure del Nuovo Ordine Ramas	
10 10ª Arte Superiore se hai portato a termine 6 avventure del Nuovo Ordine Ramas	
11 11ª Arte Superiore se hai portato a termine 7 avventure del Nuovo Ordine Ramas	

ZAINO (massimo 10 Oggetti)	**PASTI**
1	
2	
3	
4	- 3 RES se non hai un Pasto quando ti viene ordinato di mangiare
5	
6	**BORSA** (massimo 50 Corone d'Oro)
7	
8	
9	
10	

COMB = COMBATTIVITÀ RES = RESISTENZA

COMBATTIVITÀ	RESISTENZA
	0 = morto

DIARIO DI COMBATTIMENTO

RESISTENZA GRANDE MAESTRO	RAPPORTO DI FORZA	RESISTENZA NEMICO
GRANDE MAESTRO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
GRANDE MAESTRO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
GRANDE MAESTRO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
GRANDE MAESTRO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO

GRADO DI GRANDE MAESTRO



OGGETTI SPECIALI

DESCRIZIONE	IMPIEGO

ARMI RAMAS

Nome:
Tipo: + COMB =
Proprietà uniche:
+ COMB =

ARMAMENTO

ARMI (massimo 2)
1
2
Se hai l'Arte Superiore della Guerra in una di queste armi + 5 punti COMB.

ARTE SUPERIORE DELLA GUERRA

PUGNALE		LANCIA	
MAZZA		DAGA	
MARTELLO		ARCO	
ASCIA		SPADA	
ASTA		SPADONE	

FARETRA E FRECCE

Faretra	Numero di frecce
SÌ / NO	



INDIETRO NEL TEMPO...

Tu sei un Grande Maestro Ramas del Nuovo Ordine dei Ramas, l'élite guerriera di Sommerlund.

È l'anno PL 5084 e trentacinque anni sono passati dal giorno in cui il Primo Ordine dei Ramas venne quasi completamente distrutto per mano dei Signori delle Tenebre di Helgedad, potenti creature inviate da Naar, il Re delle Tenebre, a distruggere il fertile mondo del Magnamund. Il capo del tuo illustre ordine guerriero – il leggendario Lupo Solitario – unico sopravvissuto del Primo Ordine dei Ramas e allora giovane accolito dell'ordine, in mezzo alle rovine fumanti del Monastero Ramas aveva giurato di vendicare il massacro dei suoi compagni. Venticinque anni dopo, Lupo Solitario avrebbe mantenuto la sua promessa: egli infatti si infiltrò da solo nell'orribile dominio dei Signori delle Tenebre e distrusse l'infernale città di Helgedad, il centro del loro malefico potere.

All'alba della loro distruzione, il caos piú totale si abbatté sugli eserciti del Regno delle Tenebre. Il disordine si trasformò ben presto in una vera e propria guerra civile, la quale permise agli eserciti delle Terre Libere del Magnamund di riprendersi e di lanciare una controffensiva. Con grande abilità i comandanti degli eserciti del Magnamund approfittarono di quel caos e si assicurarono una vittoria rapida e totale sugli eserciti nemici, numericamente di molto superiori ai loro.

Da lunghi anni ormai la pace regna su Sommerlund. Sotto la direzione di Lupo Solitario, il Monastero Ramas, distrutto tanti anni prima, è stato interamente ricostruito e riportato alla sua antica gloria. Tu fai parte della nuova generazione di reclute Ramas. Sei nato nell'anno PL 5063, durante l'epoca delle guerre contro i Signori delle Tenebre, e fu tuo padre a mandarti al Monastero Ramas quando avevi sette anni per sviluppare le tue arti di guerriero e le facoltà Ramas ancora latenti in te. Durante gli anni che sono seguiti, le tue facoltà sono state coltivate e sviluppate alla perfezione grazie a ore di studio e di rigido allenamento. Il tuo talento eccezionale ti ha aiutato ad entrare velocemente in possesso delle Discipline Ramas e Ramastan. Hai raggiunto in fretta i ranghi piú alti del Nuovo Ordine e ben presto sei diventato uno dei cinque nuovi Grandi Maestri Ramas, un risultato che ha portato grande onore a te e alla tua famiglia.

Nell'anno PL 5077 le tue abilità e il tuo coraggio furono messi alla prova quando, in assenza di Lupo Solitario, venne scagliato un attacco contro il Monastero Ramas. Attraverso un Cancello dell'Ombra (un corridoio astrale tra il mondo fisico di Sommerlund e i molti domini eterei che si trovano al di là di questo) il dio del Male inviò un'orda di creature-dragoni per porre sotto assedio il Monastero e attaccare tutto il Sommerlund. Pur avendo egli scelto bene il momento dell'attacco, il suo piano malvagio venne mandato all'aria dalla tenace difesa che tu e i tuoi confratelli avete saputo assicurare fino al ritorno di Lupo Solitario e dell'esercito del Re a Sommerlund (Lupo Solitario 18: *L'alba dei dragoni*).

Sette anni sono trascorsi dalla sconfitta dei suoi agenti, e Naar ha tentato piú volte di vendicarsi. Molti sono i servitori del Male che nel Magnamund si nascondono nell'ombra e aspettano soltanto l'occasione per poter ubbidire al proprio padrone.

Meno di un mese fa, Lord Rimoah di Dessi giunse al Monastero Ramas a bordo del *Cloud-dancer*, il suo vascello volante. Il saggio consigliere è uno dei Maghi Anziani, un'antica stirpe di maghi rimasta fedele e leale ai Ramas per secoli. La sua visita inaspettata ti ha subito messo in allerta: di certo qualche pericolo era in agguato. Lupo Solitario ti convocò immediatamente nella sua sala dove, con crescente timore, ascoltaste entrambi il resoconto di Rimoah relativo agli eventi che stavano accadendo nel Magnamund Meridionale e che minacciavano la fragile pace di quel lontano continente.

I Maghi Anziani erano stati informati che l'Autarca Sejanoz, il malvagio governatore del Bhanar, aveva inviato un drappello di Guardie Imperiali nelle Terre Desolate di Naaros. Dapprima i Maghi Anziani non avevano compreso il perché di quell'azione. Le Terre Desolate sono una delle regioni piú inospitali di tutto il Magnamund, una nuda distesa di polvere e cenere, un tempo dominio di Agarash il Dannato. Al centro di queste terre si trovava un tempo la città-fortezza di Naaros, ma dopo la sconfitta del campione di Naar ad opera dei Maghi Anziani, tutto ciò che resta di essa è una gola di dimensioni titaniche piena di lava fusa e di roccia sciolta dal calore. Una squadra di ranger siyenesi venne invitata nella regione con il compito

di spiare gli uomini dell'Autarca nella speranza di scoprire i loro piani. Dopo diverse settimane di appostamenti, i ranger li avevano visti scavare nei pressi di una montagnola situata vicino alle rovine di Naaros. Poco dopo avevano fatto una scoperta agghiacciante: sotto quella montagnola era sepolto l'Artiglio di Naar.

L'Artiglio di Naar è un'antica asta del potere creata dallo stesso dio del Male e usata da Agarash il Dannato durante la sua conquista del Magnamund. La leggenda narrava che essa fosse andata persa per sempre tra le rovine fumanti di Naaros; ora invece era tornata alla luce, e il suo ritorno non poteva che essere foriero di pessime notizie per le pacifiche nazioni che confinavano con l'autocrazia del Bhanar.

I ranger avevano anche comunicato che le guardie dell'Autarca stavano per fare ritorno nel Bhanar con l'Artiglio in loro possesso. La strada che avevano scelto li avrebbe portati ad attraversare i monti del Dammerdon Meridionale, cosí i ranger li avevano preceduti e si erano nascosti sul Passo Sunderer, dove avrebbero atteso il vostro arrivo. Il loro piano era di tendere un'imboscata al drappello di Sejanoz tra gli angusti confini del passo e di rubare l'Artiglio. Tuttavia il capo dei ranger temeva che il potere dell'Artiglio potesse avere la meglio sul suo piccolo gruppo di pur valorosi soldati e aveva chiesto l'aiuto di Lord Rimoah.

"A mia volta, Lupo Solitario, sono giunto qui a chiedere l'aiuto dei Ramas" disse Rimoah. "Noi Maghi Anziani abbiamo la volontà e i mezzi per distruggere l'Artiglio di Naar, ma solo quando quel manufatto maledetto sarà in nostro possesso. Recuperare l'Artiglio richiede un'abilità e un coraggio di cui soltanto i Ramas sono in possesso. Per questa ragione sono venuto qui a chiedere il tuo aiuto".

"Non sarà un compito facile" rispose Lupo Solitario, "ma abbiamo il tempo a nostro vantaggio, e anche il fattore sorpresa. Il Passo Sunderer è solo a un giorno di viaggio da qui, via aria".

"Sí" disse Rimoah, "ma dobbiamo partire nel primo pomeriggio al piú tardi, se vogliamo essere certi di raggiungere il passo prima del drappello dell'Autarca".

Lupo Solitario si sentí tentato di accettare lui stesso la sfida, ma gli impegni pressanti alla corte del Re gli impedirono di accettare. Chiese invece a te di recarti nel Bhanar al suo posto per aiutare Lord Rimoah a recuperare l'Artiglio di Naar. Accettasti senza indugio, e nel giro di un'ora ti ritrovasti in piedi accanto a Lord Rimoah sul ponte della navicella volante, mentre il Monastero Ramas spariva in lontananza nell'azzurro cielo sereno.

Nel tardo pomeriggio del giorno seguente raggiungeste il Passo Sunderer e vi metteste in contatto con i ranger. Il loro comandante ti informò che la sua squadra aveva sistemato delle trappole per catturare il nemico e la loro potente reliquia. Purtroppo l'imboscata ebbe esito negativo, e nel caos che seguí, veniste separati da Lord Rimoah quando il *Cloud-dancer* venne attaccato da un'orda di mostri alati provenienti

dalle Terre Desolate. Nella battaglia che seguí, Lord Rimoah fu costretto a fuggire.

Malgrado i danni che ciò arrecò alla missione, decidesti di proseguire per tentare di togliere l'Artiglio di Naar all'Autarca Sejanoz. Aiutato dai ranger, riuscisti a raggiungere gli uomini dell'Autarca e a catturare l'Artiglio. Il successo, tuttavia, fu solo momentaneo poiché l'Artiglio ti venne presto sottratto e portato velocemente nella città bhanariana di Yua Tzhan. Dopo un audace raid contro gli edifici militari di quella imprendibile città, tu e i tuoi coraggiosissimi compagni riusciste a entrare nuovamente in possesso dell'Artiglio. Dopo una fuga nelle terre amiche del Chai, l'Autarca in persona ti sfidò a duello nella città di confine di Zuda. Nel corso di una fuga disperata tutti i tuoi compagni vennero uccisi, ma il loro non fu un sacrificio vano, poiché riuscisti a tenere con te l'Artiglio e a fuggire a Fort Jhung, una vicina roccaforte Chai, dove con tua grande sorpresa trovasti ad attenderti Lord Rimoah. Gli consegnasti l'Artiglio di Naar ed egli giurò di distruggere, assieme agli altri Maghi Anziani, il pericoloso manufatto per evitare che esso cadesse nuovamente nelle mani dell'Autarca Sejanoz.

Poco dopo, a bordo del *Cloud-dancer* tornasti assieme a Rimoah a Pensei, la capitale Chai, dove celebrasti la tua vittoria alla corte del Khea-khan Xo-lin, venerabile governatore del Chai. Ma proprio nel corso di queste celebrazioni una notizia terribile arrivò a palazzo: l'Autarca Sejanoz aveva dato inizio a un'invasione massiccia del Chai.

Gli eserciti del tiranno si stavano riversando oltre i confini, spazzando via qualsiasi resistenza. Ad ovest, le fortezze di Fort Jhung e Fort Xian erano già cadute. A sud, grazie a una vasta invasione via mare i nemici erano riusciti a stabilire un quartier generale vicino al porto di Valus ed avevano conquistato rapidamente la mal difesa città di Dwala. I messaggeri continuavano ad arrivare a palazzo, e ad ogni comunicazione risultava sempre piú chiaro che l'obiettivo principale dell'Autarca era la stessa Pensei.

Per paura che l'Artiglio di Naar potesse cadere nuovamente nelle mani dell'Autarca, Lord Rimoah decise di recarsi immediatamente a Dessi a bordo del *Cloud-dancer*. Temendo per la salvezza dell'anziano Khea-khan, i cortigiani di Pensei supplicarono il loro amato governatore di fuggire a Dessi con Lord Rimoah. Ma il Khea-khan rifiutò sdegnato, non volendo abbandonare la sua terra e i suoi sudditi nel momento del bisogno.

Malgrado le suppliche dei suoi consiglieri e della sua famiglia, l'ostinato Xo-lin si impegnò a rimanere a Pensei, confidando nell'abilità e nella tenacia delle sue Guardie Imperiali e sperando che esse riuscissero a fermare i soldati nemici. Ma quando si venne a sapere che le guardie erano state sconfitte e decimate in battaglia vicino alla città di Vabou, poco piú di cento miglia a sud di Pensei, all'improvviso il governatore si rese conto che ormai i guerrieri Chai erano troppo pochi per riuscire a impedire al nemico di conquistare la capitale e rendere schiavi i suoi cittadini. Con il cuore gonfio di dolore, il Khea-khan accettò di lascia-

re Pensei, ma si rifiutò di andare con Lord Rimoah. Ordinò invece che i suoi cortigiani preparassero una carovana di carri che lo trasportasse, assieme alla sua famiglia e ad alcuni membri scelti del suo entourage, lungo la pista orientale verso la città lissaniana di Tazhan. Qui, in questa fortezza, il Khea-khan avrebbe di certo trovato rifugio. Dopo di che avrebbe chiamato a raccolta gli eserciti dei suoi fedeli alleati e avrebbe con essi attraversato la Grande Pianura di Lissan per portare salvezza e liberazione alla sua terra e alla sua gente.

Temendo per la salvezza del Khea-khan e per le disastrose conseguenze che una sua scomparsa avrebbe comportato per i Nuovi Regni, Lord Rimoah ti esortò ad unirti all'entourage di Xo-lin. La tua esperienza e le tue facoltà Ramas avrebbero potuto salvare il governatore e il suo seguito nei diciassette giorni che ci sarebbero voluti per raggiungere la città di Tazhan. Una volta messo al sicuro l'Artiglio di Naar nella città di Dessi, Rimoah promise di tornare con la sua navicella volante a Tazhan, di informare il consiglio dell'invasione bhanariana e di convincerlo a prepararsi per l'azione militare prima ancora dell'arrivo di Xo-lin.

Ti dicesti subito pronto a scortare l'anziano governatore e il suo seguito, e mentre la corte del Khea-khan si preparava ad evacuare il palazzo, salutasti con affetto Lord Rimoah.

"Fino a quando non ci rivedremo a Tazhan, Grande Maestro" disse lui con fare solenne, "pregherò Ishir affinché vegli su di voi. Bisogna assolutamente che Xo-lin arrivi vivo a Tazhan. Lui è l'unico in grado di convincere gli eserciti dei Nuovi Regni a prendere le armi e a respingere i Bhanariani. Senza di lui, temo proprio che i Nuovi Regni potrebbero cadere in mano a Sejanoz".

LE REGOLE DEL GIOCO

Durante la tua avventura devi tenere aggiornato il **Registro di Guerra** che trovi all'inizio del libro. Per renderne l'impiego piú facile, e poiché con questo libro puoi giocare piú di una volta, ti conviene fare qualche copia del Registro.

Durante gli anni trascorsi al Monastero ti sei impegnato a sviluppare ulteriormente le tue doti di guerriero (Combattività) e la tua prodezza fisica (Resistenza). Prima di cominciare questa avventura del Nuovo Ordine, devi controllare il tuo livello di preparazione. Per fare questo, vai alla fine del libro, alla **Tabella del Destino** e con gli occhi chiusi punta una matita a caso sulla pagina. Se punti la matita su uno 0, vale 0.

Il numero che esce dalla Tabella del Destino indica la tua Combattività. A questo numero aggiungi 25 e annota il totale nella casella "Combattività" del Registro di Guerra (per es., se esce 7 dalla Tabella del Destino, scrivi 32 nella casella "Combattività"). Quando affronti un nemico, dovrai misurare la tua Combattività con la sua. Un punteggio alto in questa casella è quindi molto vantaggioso.

Punta di nuovo la matita sulla Tabella del Destino: questo numero indicherà il tuo livello di Resistenza. Aggiungi 30 a questo numero e scrivi il totale nella casella "Resistenza" del Registro di Guerra (per es., se esce 8 dalla Tabella del Destino, hai 38 punti di Resistenza).

Se vieni ferito in combattimento perdi punti di Resistenza. Quando il tuo punteggio di Resistenza arriva a 0 sei morto, e l'avventura è finita. I punti di Resistenza persi possono essere recuperati nel corso dell'avventura, ma il punteggio totale non potrà mai superare quello di partenza.

Se hai portato a termine con successo la precedente avventura del Nuovo Ordine Ramas (Libro 27), puoi conservare il tuo punteggio di Combattività e Resistenza. Puoi anche conservare qualsiasi Oggetto Speciale, Arma Ramas, arma normale e Oggetto dello Zaino ancora in tuo possesso alla fine della precedente avventura. Tutti questi oggetti e queste armi devono essere annotati sul Registro di Guerra.

Avvertenza: invece della Tabella del Destino, se ti torna più comodo, puoi usare un dado a dieci facce.

IL TUO NOME RAMAS

Da lungo tempo è tradizione della casta scelta di guerrieri cui appartieni scegliere un nuovo nome per ogni novizio al completamento del primo anno di addestramento al Monastero Ramas. I nomi Ramas vengono scelti dai Maestri Ramas piú anziani e in essi si vogliono rispecchiare le forze individuali e le qualità di ciascun novizio.

Puoi inventare tu il tuo nome Ramas, oppure puoi crearlo a caso servendoti della tabella di nomi che si

trova piú avanti. Per creare il tuo nome Ramas, estrai un numero dalla Tabella del Destino e consulta la tabella A. Il nome che corrisponde al numero che hai estratto costituirà la prima parte, o prefisso, del tuo nome. Ora estrai un secondo numero dalla Tabella del Destino e consulta la tabella B. Il nome corrispondente al secondo numero estratto corrisponde alla seconda parte, o suffisso, del tuo nome Ramas. Unisci prefisso e suffisso e avrai cosí ottenuto il tuo nome Ramas. Puoi annotarlo sulla pergamena che trovi a pag. 10.

TABELLA A (prefisso del nome)	TABELLA B (suffisso del nome)
0 = Lama	0 = Veloce
1 = Fuoco	1 = del Sole
2 = Falco	2 = Fedele
3 = Cuore	3 = Audace
4 = Amico	4 = della Luna
5 = Stella	5 = della Spada
6 = Sentinella	6 = Sagace
7 = Elmo	7 = della Tempesta
8 = Aquila	8 = della Runa
9 = Scudo	9 = Prode

LE ARTI RAMASTAN

Durante il tuo addestramento per salire nei ranghi del Nuovo Ordine dei Grandi Maestri Ramas sei diventato esperto di tutte le Arti fondamentali Ramas e Ramastan. Tali Arti ti hanno assicurato una formidabile scorta naturale di facoltà e abilità che ti sarà di grande aiuto. Qui sotto troverai indicate brevemente le abilità di cui sei in possesso.

Arte della Guerra
Abilità nell'usare tutte le armi per il combattimento corpo a corpo e gli altri tipi di armi. Padronanza anche dei combattimenti senz'armi. Non subirai alcuna perdita di Combattività nei combattimenti a mani nude.

Controllo Animale
Quest'Arte ti rende capace di comunicare con molti animali e di avere un controllo limitato sulle creature ostili. Ti permette inoltre di servirti degli animali dei boschi come di guide e di bloccare il senso dell'odorato delle creature non intelligenti.

Medicina
Con quest'Arte puoi recuperare punti di Resistenza persi in combattimento. Puoi recuperare 1 punto di Resistenza per ogni paragrafo del libro superato in cui tu non venga coinvolto in ulteriori combattimenti. Il numero massimo di punti di Resistenza che puoi recuperare in

questo modo è 10 per avventura. Sei anche in grado di curare ferite altrui e di neutralizzare gli effetti di veleni e tossine.

Sparizione
Grazie a quest'Arte puoi mascherare l'odore e il calore del tuo corpo, nasconderti, coprire i rumori quando sei in movimento e alterare alcune caratteristiche minori del tuo corpo.

Fiuto
Questa tecnica ti permette di procurarti del cibo in un ambiente selvaggio. Possiedi inoltre una grande agilità fisica e una vista molto acuta (sia di giorno che di notte). Anche il tuo udito e il tuo odorato sono estremamente sensibili.

Interpretazione
Sei in grado di capire quasi tutte le lingue straniere, simboli e geroglifici. Inoltre puoi anche: interpretare tracce, impronte e punti cardinali; scoprire la presenza di imboscate nemiche fino a 500 metri di distanza; attraversare terreni senza lasciare tracce; conversare con creature intelligenti e proteggerti dagli incantesimi psichici di rivelazione.

Raggio Psichico
Ti permette di attaccare il nemico con la forza della mente, di dare origine in certi oggetti a vibrazioni dotate di potere distruttivo, di confondere il nemico.

Scudo Psichico
È una difesa mentale contro l'ipnosi, le illusioni di origine soprannaturale, gli incantesimi, la telepatia dell'avversario e gli spiriti maligni. Ti permette anche di deviare l'energia psichica usata contro di te.

Difesa
Questa tecnica ti permette di spostare piccoli oggetti con il potere della mente; di sopportare punte estreme di caldo e di freddo; di spegnere il fuoco con la forza della volontà; ti garantisce anche una certa immunità alle fiamme, ai gas tossici, ai liquidi corrosivi.

Divinazione
Il tuo famoso sesto senso Ramas ti avverte di un pericolo imminente, ti permette di scoprire un nemico invisibile o nascosto, di comunicare telepaticamente, di individuare l'impiego o la presenza di arti o creature magiche e di residui psichici; ti permette anche di abbandonare in certa misura il tuo corpo e di camminare sotto forma di spirito.

ARTI SUPERIORI DEL NUOVO ORDINE RAMAS

Dopo anni di addestramento e studio al Monastero Ramas, e grazie al rigoroso insegnamento del tuo illustre mentore – il Maestro Supremo Lupo Solitario – hai raggiunto il nobile rango di Grande Maestro Ramas Anziano.

Seguendo le orme dello stesso Lupo Solitario, hai giurato di raggiungere un giorno la perfezione assoluta in tutte e sedici le Arti Superiori del Nuovo Ordine dei Ramas. Cosí facendo, raggiungerai il rango di Maestro Supremo e sarai in grado di condividere con Lupo Solitario la responsabilità, l'onore e la gloria futura di capo e guida del Nuovo Ordine dei Ramas.

Se questa è la tua prima avventura del Nuovo Ordine Ramas, allora il tuo rango attuale è quello di Grande Maestro Anziano, il che significa che hai imparato quattro delle Arti Superiori del Nuovo Ordine.

Siccome tutte le Arti Superiori ti potranno essere utili nel corso della tua avventura, sceglile con molta cura. L'uso corretto delle Arti Superiori del Nuovo Ordine al momento giusto può salvarti la vita.

Quando hai scelto le tue quattro Arti, scrivile nella tabella "Arti Superiori del Nuovo Ordine" del Registro di Guerra.

1. Arte Superiore della Guerra



Con quest'Arte il Grande Maestro impara a usare tutti i tipi di armi con suprema efficienza. Se ti capiterà di combattere con una delle armi di Grande Maestro, aggiungi 5 alla tua Combattività. Il rango di Grande Maestro Anziano, con il quale incominci le avventure del Nuovo Ordine, sta a significare che ti sei perfezionato nell'uso di *una* delle Armi elencate nella sezione intitolata *Equipaggiamento*. Per ogni avventura della serie del Nuovo Ordine che porti a termine con successo, ti perfezionerai nell'uso di un'altra arma.

2. Arte Superiore del Controllo Animale



I Grandi Maestri hanno un considerevole controllo sulle creature ostili non intelligenti. Hanno anche la capacità di conversare con gli uccelli e i pesci, e di servirsi di loro come guide.

3. Arte Superiore della Liberazione
(Medicina avanzata)



I Grandi Maestri del Nuovo Ordine sono in grado di curare con i loro poteri ferite di battaglia anche molto gravi. Se durante un combattimento la loro Combatti-

vità viene ridotta a 8 punti o meno, possono fare ricorso alla loro abilità e recuperare 20 punti di Resistenza. Quest'abilità può essere impiegata soltanto una volta ogni venti giorni.

4. Arte Superiore dell'Assimilazione
(Sparizione avanzata)



I Grandi Maestri del Nuovo Ordine sono in grado di modificare notevolmente le loro sembianze esteriori e di mantenere queste modificazioni per un periodo di qualche giorno. Hanno anche sviluppato tecniche avanzate di mimetizzazione che li rendono praticamente invisibili in spazi aperti.

5. Arte Superiore del Fiuto



I Grandi Maestri del Nuovo Ordine sono in grado di vedere nell'oscurità totale e possiedono sviluppatissimi sensi del tatto e del gusto.

6. Arte Superiore dell'Interpretazione



I Grandi Maestri del Nuovo Ordine sono in grado di resistere qualora intrappolati da piante ostili; possiedono la capacità di percepire il pericolo di agguati in boschi o foreste dense.

7. Arte Superiore del Raggio Ramas



Quando si servono di questa abilità per attaccare un nemico, i Grandi Maestri possono aggiungere 8 punti alla loro Combattività, mentre devono sottrarre soltanto 1 punto alla loro Resistenza. Quando invece adoperano la tecnica di attacco psichico piú debole – lo Psicolaser – possono aggiungere 4 punti alla loro Combattività senza perdere alcun punto di Resistenza. (Il Raggio Ramas e lo Psicolaser non possono venire adoperati contemporaneamente.) I Grandi Maestri del Nuovo Ordine non possono servirsi del Raggio Ramas se il loro punteggio di Resistenza scende sotto i 6 punti.

8. Arte Superiore dello Scudo Ramas



In combattimenti psichici, i Grandi Maestri del Nuovo Ordine sono in grado di creare difese protettive per sé e per altri. La forza e la capacità di resistenza di tali difese aumenta man mano che il Grande Maestro avanza di rango.

9. Arte Superiore della Difesa



I Grandi Maestri del Nuovo Ordine sono in grado di sopportare il contatto con elementi che procurano

dolore fisico, come il fuoco o gli acidi, per circa un'ora. L'abilità cresce man mano che il Grande Maestro avanza di rango.

10. Arte Superiore della Telegnosi
(Divinazione avanzata)



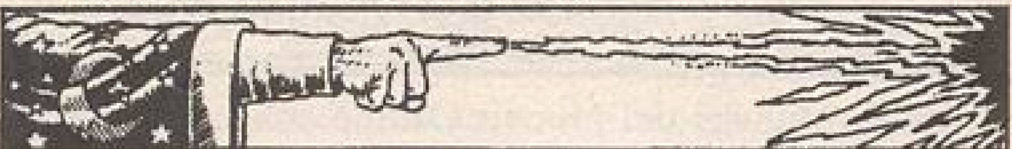
Questa disciplina permette al Grande Maestro di abbandonare il proprio corpo in uno stato di animazione sospesa e di camminare sotto forma di spirito senza effetti negativi e per un lungo periodo di tempo. Il tempo e il grado di protezione del corpo che rimane inanimato aumentano man mano che il Grande Maestro avanza di rango.

11. Arte Superiore del Magi-Magic
(Magia del Regno Antico)



Sotto la tutela di Lupo Solitario, sei riuscito ad apprendere i rudimenti degli incantesimi di battaglia del Regno Antico, quali *Scudo*, *Parola del Potere* e *Pugno Invisibile*. A mano a mano che avanzi di rango, la tua conoscenza della magia del Regno Antico diventa sempre piú completa.

12. Arte Superiore dell'Alchimia Ramas
(Magia della Confraternita)



Sotto la tutela di Lupo Solitario e di Banedon, il Capo della Corporazione dei Maghi di Sommerlund, hai imparato i principi elementari dell'arte magica praticata dalla Confraternita della Stella di Cristallo. Questi incantesimi comprendono *Mano di Fuoco*, *Levitazione* e *Controllo Mentale*. Man mano che avanzi di grado, la tua conoscenza di tale Arte diverrà sempre piú completa.

13. Arte Superiore dell'Astrologia



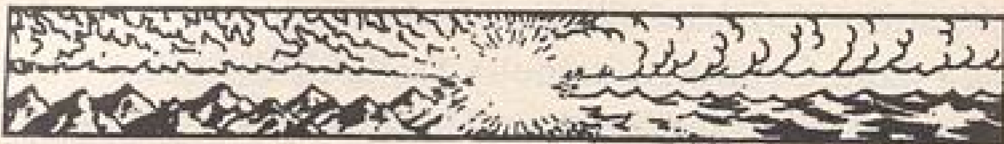
Si sa da tempo che i corpi celesti che occupano i cieli al di sopra del Magnamund influiscono sulla vita degli abitanti del tuo mondo. Il possesso di questa disciplina permette al Grande Maestro del Nuovo Ordine di prevedere e modellare il futuro studiando le posizioni del Sole, della Luna, delle miriadi di pianeti e stelle. Il numero e l'accuratezza di tali previsioni aumentano mano a mano che il Grande Maestro avanza di rango.

14. Arte Superiore delle Erbe



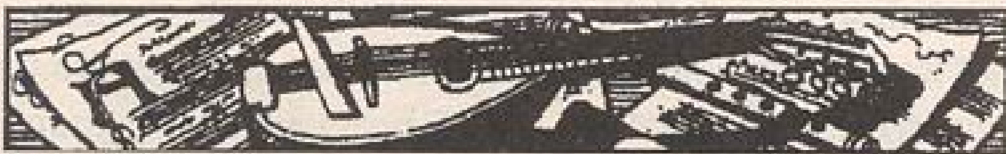
Il possesso di tale disciplina permette al Grande Maestro di identificare prontamente qualsiasi sostanza derivata da materiale organico vivo o in crescita. Il Grande Maestro è cosí consapevole di qualsiasi uso segreto in cui questi materiali possono essere impiegati; egli è anche in grado di mettere in atto le proprietà curative o magiche di qualsiasi sostanza.

15. Arte Superiore degli Elementi



Questa disciplina permette al Grande Maestro di manipolare i quattro elementi base: Terra, Aria, Fuoco e Acqua. Facendo ricorso agli elementi a sua disposizione, egli è in grado di staccare, unire, aumentare, concentrare, intensificare, muovere o accelerare l'elemento in questione per scopi specifici: ad esempio, per creare un muro, scagliare una roccia, spruzzare della sabbia, spostare l'aria, intensificare il fuoco. La versatilità di questa disciplina aumenta man mano che il Grande Maestro avanza di rango.

16. Arte Superiore del Bardo



Il possesso di tale disciplina assicura al Grande Maestro del Nuovo Ordine di esibirsi come il migliore dei bardi: sa suonare qualsiasi strumento musicale, cantare, recitare o comporre versi di leggende, riesce a imitare parlate o dialetti e stimolare un gran numero di emozioni negli esseri senzienti. L'effetto e il potere di queste abilità bardiche aumenteranno mano a mano che il Grande Maestro sale di rango.

Se porterai a termine con successo la missione del libro 28 delle avventure del Nuovo Ordine Ramas, potrai aggiungere 1 Arte Superiore di tua scelta nel libro 29. Per ogni Arte Superiore in tuo possesso, oltre alle quattro con cui cominci, aggiungi 1 punto alla tua Combattività base e 2 alla tua Resistenza. Questi punti aggiuntivi, assieme alle tue Arti Superiori extra, alle quattro Arti Superiori Ramas iniziali, all'Arma Ramas e agli altri Oggetti Speciali che hai trovato e che sei riuscito a tenere durante le tue avventure potranno essere mantenuti e usati nella prossima avventura del Nuovo Ordine dei Ramas.

EQUIPAGGIAMENTO

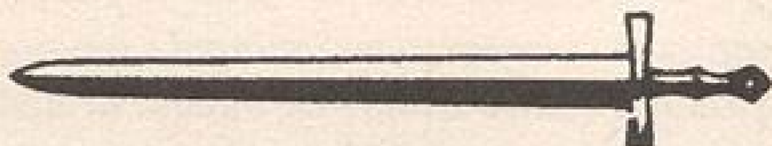
Prima di lasciare il Monastero Ramas per il Regno di Bor, prendi con te una mappa del territorio (che si trova nelle prime pagine del libro) e una borsa di pelle con delle monete. Per sapere quante Corone d'Oro ci sono dentro estrai un numero dalla Tabella del Destino e aggiungi 20 al numero uscito. Segna il totale nella casella "Borsa" del Registro di Guerra.

Se hai portato a termine con successo la precedente avventura del Nuovo Ordine (Libro 27), aggiungi a questo numero la somma di Corone d'Oro che già possiedi. Cinquanta è il numero massimo di Corone d'Oro che puoi portare nella tua borsa in qualsiasi momento. Puoi anche scegliere cinque oggetti dalla lista qui sotto, soltanto due dei quali possono essere Armi.

Spadone ("Armi")



Spada ("Armi")



Faretra ("Oggetti Speciali"). Contiene sei frecce: ricordati di annotarle sul Registro di Guerra.



Flauto ("Zaino")



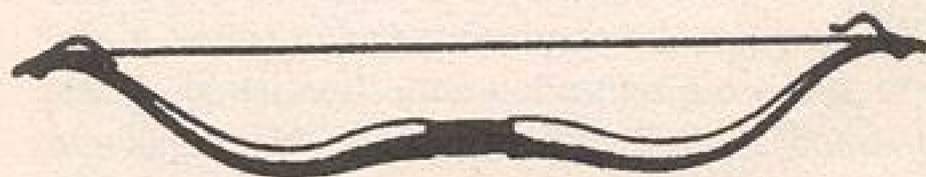
Pugnale ("Armi")



Ascia ("Armi")



Arco ("Armi")



2 Razioni Alimentari ("Pasti"). Ognuna di esse vale per un Pasto e occupa un posto nello Zaino.



Corda ("Zaino")



Pozione di Vigorilla ("Zaino"). Questa pozione ti fa recuperare 4 punti di Resistenza se presa dopo un combattimento. Ce n'è solo una dose.



Quando hai deciso quali sono i cinque oggetti che prendi, annotali sul Registro di Guerra nella casella corrispondente alla voce tra parentesi, ed eventualmente modifica i punteggi di Combattività e Resistenza.

LE ARMI RAMAS

Dopo aver raggiunto il rango di Maestro Supremo Ramas, Lupo Solitario ricevette dal dio Ramas molte nuove abilità e facoltà. Una di esse è la Maestria nelle Armi Ramas. Servendosi di questa nuova capacità, Lupo Solitario forgiò dieci armi dotate di potere magico nelle fornaci dell'armeria del Monastero. Queste armi magiche sono riservate all'élite del Nuovo Ordine che raggiunge il grado di Grande Maestro.

Come riconoscimento al tuo rango e al tuo alto livello di addestramento, puoi scegliere la tua Arma Ramas dalla tabella che troverai piú avanti. Per avere un'Arma Ramas, estrai un numero dalla Tabella del Destino. L'ascia magica, la spada o lo spadone che corrispondono al numero che hai estratto saranno la tua arma personale Ramas. Riporta quest'arma magica e le sue proprietà uniche nella sezione 'Arma Ramas' della lista degli Oggetti Speciali all'inizio del libro.

Esempio
Se dalla Tabella del Destino esce il numero 1, la tua Arma Ramas sarà l'ascia 'Alema'.

Se ti servi di questa Arma Ramas in un combattimento normale, aggiungi 5 punti alla tua Combattività. Ciascuna Arma Ramas possiede proprietà uniche. Quando usi la tua Arma Ramas contro il tipo di nemico che corrisponde alle sue proprietà o quando la usi nell'ora e nel luogo piú adatti, allora puoi aggiungere alla tua Combattività il 'bonus' piú alto.

TABELLA DELLE ARMI RAMAS

TD	*Tipo d'Arma*	*Nome dell'Arma*	*COMB*	*Proprietà Uniche*	*COMB*
0	Ascia	'Castigator'	+5	contro nemici rettili	+6
1	Ascia	'Alema'	+5	contro nemici zombi	+7
2	Ascia	'Magnara'	+5	contro roccia o pietra	+8
3	Spada	'Raggio di Sole'	+5	se usata di giorno	+6
4	Spada	'Stella Ramas'	+5	se usata di notte	+7
5	Spada	'Valiance'	+5	se usata contro maghi	+8
6	Spada	'Ulnarias'	+5	se usata sott'acqua	+9
7	Spadone	'Raumas'	+5	se usata con nemici alati	+6
8	Spadone	'Illuminatus'	+5	se usata sottoterra	+7
9	Spadone	'Palla di fuoco'	+5	se usata contro nemici che emettono fuoco	+8

TD = Numero della Tabella del Destino C = Combattività

Esempio

Se ti capitasse di usare 'Alema' contro un nemico in un combattimento che ha luogo in una caverna sotterranea, in una grotta o in un tunnel, potresti aggiungere 7 al tuo punteggio di Combattività. Se ti capitasse di usare quest'Arma in qualsiasi altro luogo, allora il 'bonus' per la tua Combattività, ovvero i punti aggiuntivi, sarebbe 5.

Come usare l'equipaggiamento

Armi: le Armi ti aiutano in battaglia. Puoi portare con te al massimo *due* armi. Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra con l'Arma che stai usando, aggiungi 5 alla tua Combattività. Se trovi un'Arma durante la tua avventura, puoi prenderla e usarla.

Arco e Frecce: durante la tua avventura avrai molte occasioni per usare Arco e Frecce. Se scegli quest'Arma e possiedi almeno una Freccia, puoi usarla solo quando ti viene permesso di farlo. L'Arco è un'Arma molto vantaggiosa, perché ti permette di colpire il nemico a grande distanza. Ma attenzione: l'Arco non può essere usato in combattimenti corpo a corpo, perciò è consigliabile equipaggiarsi con un'altra Arma adatta a questo genere di combattimento, come una spada o un'ascia.

Per poter far uso di un Arco devi possedere una Faretra e almeno una Freccia. Ogni volta che usi l'Arco, ricordati di cancellare le frecce adoperate dal Registro di Guerra. Se hai finito le Frecce non puoi piú adoperare l'Arco, ma nel corso della tua avventura potrai avere l'occasione di recuperarne qualcuna. Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra con l'Arco, potrai aggiungere 3

a ogni numero estratto dalla Tabella del Destino quando dovrai usare l'Arco.

Oggetti dello Zaino: devono essere portati nello Zaino. Dal momento che lo spazio è limitato, potrai portare un massimo di dieci oggetti, compresi i Pasti. Puoi portare soltanto uno Zaino alla volta. Durante il tuo viaggio troverai diversi oggetti che forse vorrai tenere. Puoi cambiare i tuoi oggetti o eliminarli, ma non quando sei impegnato in combattimento. Qualsiasi oggetto che ti può tornare utile e che può essere raccolto nel corso dell'avventura e segnato sul Registro di Guerra ha le iniziali maiuscole (es.: Specchio d'Argento, Chiave d'Oro) oppure è identificato chiaramente come Oggetto dello Zaino. A meno che non sia chiaramente definito come Oggetto Speciale deve essere portato nello Zaino.

Oggetti Speciali: questi non vanno tenuti nello Zaino. Quando trovi un Oggetto Speciale ti verrà detto come portarlo. Il numero massimo di Oggetti Speciali è 12.

Arma Ramas: la tua Arma Ramas è un Oggetto Speciale e può essere portata ed usata in aggiunta alle due armi normali. Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra con un'arma dello stesso tipo della tua Arma Ramas, puoi aggiungere alla tua Combattività un 'bonus' dell'Arte Superiore della Guerra di 5 punti, oltre ai punti aggiuntivi che ti spettano comunque quando usi la tua Arma Ramas in combattimento.

Cibo: deve stare nello Zaino. Ogni Pasto conta come un oggetto. Dovrai mangiare regolarmente nel corso del tuo viaggio. Se ti trovi senza cibo quando ti viene ordinato di mangiare un Pasto, perdi 3 punti di Resistenza. Ma se tra le Arti Superiori che hai scelto c'è quella del Fiuto, non sarà necessario cancellare un Pasto dal Registro di Guerra.

Pozione di Vigorilla: questa può ridarti 4 punti di Resistenza se la bevi dopo un combattimento. Ce n'è solo una dose. Se trovi altre pozioni magiche nel corso della tua avventura, ti verrà detto che effetto hanno. Tutte le pozioni verranno considerate Oggetti dello Zaino.

REGOLE DI COMBATTIMENTO

Durante la tua avventura ti capiterà di dover combattere con dei nemici. I punteggi di Combattività e Resistenza di ogni singolo nemico saranno specificati nel testo. Il tuo scopo è uccidere il nemico: questo si fa portando a zero i suoi punti di Resistenza cercando di perderne il meno possibile.

All'inizio i tuoi punti di Resistenza e quelli del nemico devono essere segnati nelle apposite caselle del Diario di Combattimento nel tuo Registro.

Il combattimento si svolgerà cosí:

1. Aggiungi al tuo punteggio di Combattività i punti che ti toccano grazie alle tue Arti Superiori e ai tuoi Oggetti Speciali.
2. Sottrai il punteggio di Combattività del nemico alla somma ottenuta. Questo è il Rapporto di Forza, che devi segnare nell'apposita casella del Diario di Combattimento.

   Esempio
   Tu, Grande Maestro (Combattività 32), vieni attaccato da un branco di Cani Selvaggi (Combattività 31). Vieni attaccato di sorpresa e non puoi evitare il combattimento con la fuga. Possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas, da cui i Cani Selvaggi non sono immuni, cosí puoi aggiungere 8 punti alla tua Combattività. Possiedi anche l'Arma Ramas 'Ulnarias', perciò puoi aggiungere altri 5 punti, portando la tua Combattività a 45.

   Sottraendo dal tuo punteggio quello del branco di Cani Selvaggi, si ottiene un Rapporto di Forza di +14 (45-31 = +14). Segna +14 nella casella "Rapporto di Forza" del Diario di Combattimento.

3. Adesso estrai un numero dalla Tabella del Destino con il solito sistema.
4. Vai alla tabella "Risultati di Combattimento" in fondo al libro. Nella riga in alto sono segnati i numeri del Rapporto di Forza; cerca il tuo e fai l'incrocio con il numero estratto dalla Tabella del Destino (i numeri del Destino sono segnati ai lati della tabella). Cosí trovi i punti di Resistenza persi sia da te che dal nemico durante questo scontro. ("N" indica i punti persi dal nemico, "GM" quelli persi da te, Grande Maestro).

   Esempio
   Abbiamo detto che il Rapporto di Forza tra te e i Cani Selvaggi è +14. Se dalla Tabella del Destino esce 1, il risultato di questo combattimento è:

   Tu ("GM") perdi 3 punti di Resistenza (piú 1 punto per aver usato il Raggio Ramas).

   Il branco di Cani Selvaggi ("N") perde 9 punti di Resistenza.

5. Nelle caselle "Resistenza" del Diario di Combattimento segna i nuovi punteggi dei due combattenti.
6. Se non ricevi istruzioni diverse, o se non hai la possibilità di evitare il combattimento fuggendo, devi continuare a combattere, e cioè:
7. Riprendi dal n. 3.

Il combattimento continua finché i punti di Resistenza del nemico o tuoi arrivano a zero; a questo punto chi ha zero viene dichiarato morto. Se muori tu, l'avventura è finita. Se muore il nemico, tu continui, ma ovviamente con meno punti di Resistenza.

Un riassunto delle Regole di Combattimento si trova in fondo al libro.

Fuga dal combattimento

In certi casi può esserti data la possibilità di sottrarti al combattimento. Se decidi di fuggire, calcola il punteggio ottenuto fino a quel momento con il solito sistema. Bada però che non vengono contati i punti di Resistenza persi dal nemico, ma solo quelli persi da te: questo è il prezzo che si paga per fuggire! Comunque tieni presente che puoi fuggire solo se questa possibilità è prevista espressamente nel testo.

L'ADDESTRAMENTO DEL GRANDE MAESTRO RAMAS DEL NUOVO ORDINE

Questa tabella illustra i gradi e i titoli che un Grande Maestro raggiunge man mano che procede nell'addestramento nelle Discipline Superiori Ramas. Ogni volta che porti a termine un'avventura del Nuovo Ordine, aumenta il numero di Arti Superiori in cui sei esperto, fino ad arrivare al massimo grado della perfezione Ramas: il titolo di Supremo Maestro Ramas.

Numero delle Arti Superiori in cui sei esperto	Grado e titolo di Grande Maestro Ramas
4	Grande Maestro Ramas Anziano **(le avventure di Grande Maestro del Nuovo Ordine cominciano da questo grado)**
5	Grande Maestro Ramas Superiore
6	Grande Sentinella Ramas
7	Grande Difensore Ramas
8	Grande Guardiano Ramas
9	Cavaliere del Sole
10	Signore del Sole
11	Barone del Sole
12	Gran Barone
13	Gran Coronato
14	Principe del Sole
15	Supremo Maestro Ramas

PERFEZIONAMENTO DELLE ARTI SUPERIORI

Mano a mano che salirai di rango, potrai migliorare i poteri delle tue Arti Superiori. Se sei un Ramas del Nuovo Ordine e hai raggiunto il Rango di Barone del Sole Ramas, questi sono i miglioramenti nei poteri delle Arti Superiori.

Arte Superiore dell'Astrologia



I Baroni del Sole Ramas in possesso di questa Arte sono esperti nell'arte dell'ipnotismo. Grazie al loro sguardo ipnotico, sono in grado di costringere le creature suscettibili (fino a un massimo di 3 individui alla volta) ad eseguire i loro ordini. Il numero delle creature e la durata del potere ipnotico aumentano mano a mano che il Barone del Sole avanza di rango.

Arte Superiore del Controllo Animale



I Baroni del Sole Ramas in possesso di questa Arte sono in grado di far addormentare un animale con la forza della loro volontà. Alcune creature ostili potrebbero resistere a tale comando, ma ad ogni modo è assai probabile che tutte ne risentano, in un modo o nell'altro. La durata del comando e il numero di animali che possono rimanerne influenzati aumentano mano a mano che il Barone del Sole avanza di rango.

Arte Superiore del Fiuto



I Baroni del Sole Ramas in possesso di quest'Arte sono in grado di proteggere se stessi dagli effetti di scariche elettriche naturali, come ad esempio i lampi.

Arte Superiore della Liberazione



I Baroni del Sole Ramas in possesso di quest'Arte sono in grado di condurre un Esorcismo Ramas, rituale sacro che libera ogni creatura del bene dalla forza maligna sovrannaturale che di essa si è impossessata.

Arte Superiore degli Elementi



I Baroni del Sole Ramas in possesso di questa Arte sono in grado di accelerare il processo di ossidazione (ruggine) dei metalli ferrosi con un semplice tocco della mano. Piú a lungo dura il tocco del Barone del Sole, piú dannoso sarà l'effetto.

Arte Superiore dell'Interpretazione



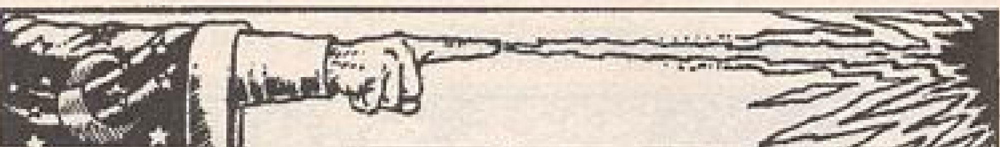
I Baroni del Sole Ramas in possesso di questa disciplina sono in grado di alterare la temperatura dell'acqua al solo tocco. Grazie a quest'Arte, essi possono trasformare il ghiaccio in acqua e viceversa. Il volume dell'acqua in questione e la durata dell'effetto aumentano mano a mano che il Barone del Sole avanza di rango.

Arte Superiore dello Scudo Ramas



I Grandi Maestri che hanno raggiunto il rango di Baroni del Sole sono in grado di erigere una barriera psichica chiamata *Forte Mentale*. Il Forte Mentale è in grado di ridurre di molto gli effetti di ogni attacco psichico che di norma paralizzerebbe o indebolirebbe un qualsiasi essere mortale.

Arte Superiore dell'Alchimia Ramas



I Grandi Maestri che hanno raggiunto il rango di Baroni del Sole sono in grado di servirsi dei seguenti incantesimi della Confraternita:

Caduta Lenta – grazie a questo incantesimo i Baroni del Sole sono in grado di rallentare di 1 metro per secondo la loro velocità di caduta, evitando cosí di ferirsi gravemente.

Respira sott'Acqua – grazie a questo incantesimo i Baroni del Sole sono in grado di respirare sott'acqua per dieci minuti. La durata dell'incantesimo e i suoi effetti aumentano mano a mano che il Barone del Sole avanza di rango.

La natura dei miglioramenti e il modo in cui essi influiscono sulle Arti Superiori in tuo possesso verranno illustrati nella sezione "Perfezionamento delle Arti Superiori" nei prossimi libri delle avventure di Lupo Solitario – Nuovo Ordine.

LA SAGGEZZA DEL NUOVO ORDINE RAMAS

Stai per iniziare una missione di importanza vitale, il cui scopo è impedire che l'Autarca Sejanoz entri in possesso dell'Artiglio di Naar.

Durante questa avventura, incontrerai molti avversari temibili e determinati, che cercheranno di mandare all'aria i tuoi piani, perciò non abbassare mai il tuo livello di guardia.

Alcune delle cose che troverai potrebbero esserti utili, altre inutili, altre ancora addirittura dannose; presta perciò attenzione alle decisioni che prendi.

Scegli con cura le tue Arti Superiori, perché una scelta oculata ti metterà in condizione di compiere la tua missione anche se il punteggio iniziale di Combattività e Resistenza è molto basso. Aver completato le precedenti avventure di Lupo Solitario (libri 1-27) non è necessario, anche se ti aiuterebbe a portare a termine questa avventura del Nuovo Ordine.

Possa la luce di Ishir e Ramas guidare i tuoi passi in questa missione di importanza vitale.

Per Sommerlund e per i Ramas!

1

Un ronzio riempie la sala del trono nel palazzo del Khea-khan mentre i cortigiani scelti e le sentinelle si affrettano a portare a termine i preparativi per il viaggio a Tazhan. Nel mezzo di quell'attività frenetica, l'anziano governatore del Chai siede sul suo trono d'ebano, intento a parlare con il suo fidato collaboratore Kau-Doshin, sovrintendente del Palazzo Imperiale. Le rughe che marcano le loro fronti e le parole sussurrate con tono grave segnalano la serietà della situazione.

In un angolo della sala vedi la Principessa Mitzu consolare il figlioletto di cinque anni, il Principe Kamada. È il pronipote del Khea-khan nonché l'erede al trono. Dopo averlo consolato e dopo aver asciugato le sue lacrime, la Principessa Mitzu lo consegna alle cure della sua tutrice, Shavane. Poi lascia la sala del trono, passando accanto a Chan, il Capitano delle Guardie, che sta attraversando il grande portale ad arco. Questi scatta immediatamente sull'attenti quando la Principessa gli passa accanto con grazia regale. Chan percorre la stanza con lo sguardo, e i suoi occhi a mandorla si stringono in due fessure non appena ti vede. Il Capitano sarà responsabile della sicurezza personale della famiglia imperiale nel corso del viaggio verso Tazhan, e mentre attraversa la sala del trono e ti si avvicna, è facile capire perché a questo valoroso guerriero sia stato affidato un compito tanto importante.

"Salve, Grande Maestro" ti dice con voce tonante. "Mi fa piacere vedere che hai scelto di accompagnarci

a Tazhan. Accetto con gratitudine la tua preziosa assistenza".

Ricambi il saluto formale di Chan e poi gli chiedi quando partirà la carovana imperiale.

"Entro un'ora, signore" egli risponde. Si ferma ad asciugare un rivolo di sudore che gli bagna l'ampia fronte e poi prosegue in tono piú pacato: "Vedo che possiedi una bella lama Ramas". I suoi occhi scintillano mentre guarda la tua arma. "Come puoi vedere, io sono ancora disarmato. Prima della partenza devo recarmi all'Armeria di Palazzo per equipaggiarmi a dovere. Ti farebbe piacere accompagnarmi? Credo che rimarrai colpito dalla qualità delle armi Chai. Se vedi qualche arma di tuo gradimento, ti prego assolutamente di prenderla".

Se decidi d'accompagnare il Capitano Chan all'Armeria di Palazzo, vai al **237**.

Se preferisci declinare l'offerta. vai al **187**.

2

Il Capitano Chan ordina di far cadere delle torce accese nelle bocche vulcaniche. I soldati obbediscono prontamente, e un attimo dopo avverti le vibrazioni causate dalle esplosioni che hanno luogo quando i proiettili infuocati infiammano altri Vermi Nahba nascosti nelle viscere del terreno.

Chan ordina a ciascun soldato di restare di guardia nell'eventualità che altri vermi siano scampati al vostro attacco. Per fortuna si tratta di un turno piuttosto breve: il sole, infatti, si leva sull'orizzonte ad est un'ora piú tardi, e subito dopo la carovana si prepara a lasciare la vallata piena di insidie.

Vai al **130**.

3 *(fig. 1 alla pag. seguente)*

Sei ladri di tombe dai visi butterati escono dalla cripta. Portano in spalla delle sacche piene zeppe di quello che immagini essere il loro blasfemo bottino: gli ornamenti e i tesori funebri rubati dalle tombe sottostanti.

Mentre i sei caricano i preziosi sul carro, tu ti avvicini e ti nascondi dietro a una pietra tombale a forma di ventaglio. All'improvviso il terreno si muove sotto i tuoi piedi, e un attimo dopo ti senti cadere verso il basso. Mentre afferri la pietra tombale per non precipitare, ti lasci scappare un grido allarmato.

Con tuo grande disappunto, i ladri ti sentono e si mettono a correre verso di te.

Vai al **225**.

4

Dopo il caldo soffocante delle praterie, la frescura e l'oscurità delle catacombe giunge come un vero sollievo per il Khea-khan e la sua famiglia. Kau-Doshin sovrintende al trasferimento di Xo-lin e del suo seguito nel rifugio sotterraneo, e Kasarian fa tutto ciò che è in suo potere per rendere il soggiorno degli ospiti imperiali il piú confortevole possibile. Quando la



(fig. 1) I ladri di tombe escono dalla cripta.

famiglia del governatore del Chai e il seguito imperiale sono al sicuro, Chan sistema delle sentinelle presso il portale.

Vai al **154**.

5

"Cercherò di farlo, Vostra Altezza" rispondi con voce incerta.

Chiedi alla Principessa Mitzu di rivelarti alcuni dettagli riguardo al principe, come il luogo, la data e l'ora della sua nascita. Poi guardi fuori dalla finestra verso il cielo buio e vedi che le stelle sono parzialmente oscurate dalle nuvole basse, mosse da una brezza orientale. Le condizioni meteorologiche non sono buone, ma tra gli squarci delle nubi riesci a scorgere degli stralci di cielo, cosa che ti permette di determinare la posizione delle costellazioni.

Ti servi delle tue conoscenze astrologiche dei cieli e, analizzando anche le informazioni che ti ha fornito Mitzu, scopri purtroppo che le stelle nascondono delle previsioni per nulla incoraggianti riguardo al futuro di suo figlio.

Vai al **101**.

6

Raggiungi l'Autarca in una sala piena di pietrisco e terriccio. Sejanoz sta risalendo un monticello verso uno dei fori causati dai missili del cannone a vapore.

Senza esitare un attimo oltre, estrai la Freccia della Giustizia e ordini al tiranno di liberare il giovane principe. Il suono della tua voce lo fa voltare di scatto, ed egli impreca attraverso la visiera dell'elmo a forma di tigre. Il Principe Kamada si divincola come un serpente e riesce improvvisamente a liberarsi dalla presa dell'Autarca. Prima che l'essere malvagio riesca a riafferrarlo, tu fai partire il dardo magico contro il suo cuore crudele.

Vai al **113**.

7

Ringrazi Vannar e gli prometti che farai un saggio uso della freccia magica che ti ha appena affidato. Il vecchio mago sorride dolcemente, e poi si offre di indicarti la via piú rapida per tornare all'esterno. Accetti l'offerta e lo segui nella sala adiacente, dove egli apre un pannello nascosto nella parete, al di là del quale scorgi una stretta rampa di scale che sale verso una porta di forma ovale.

"Oltre quella porta ci sono le strade di Zanaza" dice. Gli chiedi se desidera venire via con te, ma egli scuote il capo con fermezza. "Ora che hai sistemato quei ladri, questa è di nuovo casa mia. Rimango qui a Zanaza".

Saluti Vannar e poi sali le scale che portano all'uscio ovale. Ritorni all'accampamento e scopri che tutti stanno dormendo, tranne ovviamente le sentinelle di guardia. Prima di riposare, a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiutó, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **247**.

8

Alcuni grumi di bava e di sangue hanno raggiunto le maniche della tua tunica, dalla quale si levano piccole volute di fumo. Ti affretti verso una delle pozze dei geyser e sciacqui in fretta la stoffa della tunica prima che i fluidi letali arrivino alla tua pelle. Mentre ti stai ripulendo, noti con disappunto che il liquido ha bucato il borsello dei soldi e ha distrutto la metà delle monete che portavi con te.

Dimezza il numero delle monete d'oro in tuo possesso e modifica di conseguenza il tuo Registro di Guerra.

Per proseguire, vai al **2**.

9

La lotta finisce bruscamente quando sferri un ultimo colpo mortale alla base del collo deformato dell'ultima delle tre bestie, che stramazza a terra priva di vita. Subito il Sergente Yeng corre ad assicurarsi che i suoi soldati siano sopravvissuti all'incontro con i mostri.

Ispezioni con cautela i corpi dei mostri e decidi che si tratta di discendenti di agarashi, molto probabilmente scesi dalle Colline Hyunsei alla ricerca disperata di cibo: tutte e tre le carcasse, infatti, sono di una magrezza innaturale. Il Sergente Yeng conferma i tuoi

sospetti e ti dice che tanto tempo fa, durante l'Era della Notte Eterna, questa terra era piena di agarashi, i mostri infernali creati da Agarash il Dannato. Quando Agarash venne distrutto dai Maghi Anziani, gli esseri che aveva originato si dispersero nelle terre selvagge del Chai. I discendenti di quelle bestie sono ancora vivi e si nascondono nelle colline, in grotte e caverne. Attaccano di rado i viaggiatori, e quando lo fanno è a causa della fame o di malattie.

Servendoti delle tue facoltà di esploratore giungi rapidamente alla conclusione che non vi sono altre creature nelle vicinanze e che la zona è sicura. Subito dopo rimontate tutti in sella e proseguite verso la Foresta Javai. A poche miglia dalla foresta scoprite una fonte d'acqua fresca che sgorga proprio vicino alla pista. È il posto ideale per un accampamento, e visto che la notte è vicina Yeng ordina a uno dei suoi uomini di tornare al convoglio per comunicare che li aspetterete lí.

Mentre attendi la carovana, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza (a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto).

Per proseguire, vai al **45**.

10

Stringi i denti, estrai il frammento di ghiaccio dal polpaccio, poi ti rialzi in piedi e cominci a scappare tra la vegetazione. Chan ti segue da vicino ed è a sua volta inseguito dai due mostri. Mentre avanzate il piú rapidamente possibile tra le piante del denso sottobosco, fasci di ghiaccio scintillante sibilano tra i rami tutt'intorno a voi.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che ora hai estratto va da 0 a 4, vai al **228**.

Se va da 5 a 9, vai al **43**.

11

Dopo aver raggruppato i vostri cavalli, tornate alla carovana e raccontate a Kau-Doshin, il consigliere del Khea-khan, quanto è successo. Il vecchio e saggio cortigiano dice a Chan che la colonna deve proseguire verso est, lungo la pista, senza ulteriori indugi. Dalle descrizioni che fate delle creature da voi incontrate nel boschetto, egli ritiene si tratti di Krakalla, una potente razza di agarashi che un tempo vivevano soltanto nei monti Dammerdon, a nord di Bhanar. "Temo siano parte dell'esercito dell'Autarca" egli dice. "Se i miei sospetti sono fondati, allora il pericolo in cui ci troviamo è ben piú serio del previsto".

Chan non spreca un attimo di piú e ordina immediatamente alla carovana di rimettersi in marcia. Piú tardi montate un accampamento per la notte proprio lungo la pista, nei pressi di un piccolo villaggio addormentato di nome Sansei, e il giorno seguente proseguite senza intoppi sotto un sole cocente.

Poco prima di mezzogiorno, durante il terzo giorno di marcia per Rakholi, la colonna raggiunge il limitare di un'ampia vallata che si trova a 50 miglia di distanza

dalle rive del Tkukoma. È la Valle di Nahba, una regione strana e spettacolare che fa parte della Grande Pianura Chai, punteggiata da centinaia di piccoli fumaioli e geyser. Enormi colonne di vapore e di acqua bollente si levano verso il cielo, spinte dalla pressione dei gas che salgono dalle viscere della terra. Alcune delle gallerie sotterranee sono profonde miglia e miglia e raggiungono quasi il cuore di lava del pianeta.

La pista attraversa questo territorio alieno e assai poco accogliente. Mentre si avvicina l'oscurità, vi trovate in un luogo non lontano dal confine occidentale della valle quando decidete di montare un accampamento per la notte tra le pozze ribollenti e le piccole aperture vulcaniche. Poi preparate un pasto serale a base di uova sode e pesce cucinato al vapore. Dopo cena cerchi di dormire, malgrado i sinistri gorgoglii e brontolii che echeggiano tutt'intorno a questa singolare vallata.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che ora hai estratto è 4 o meno, vai al **288**.

Se va da 5 a 9, vai al **30**.

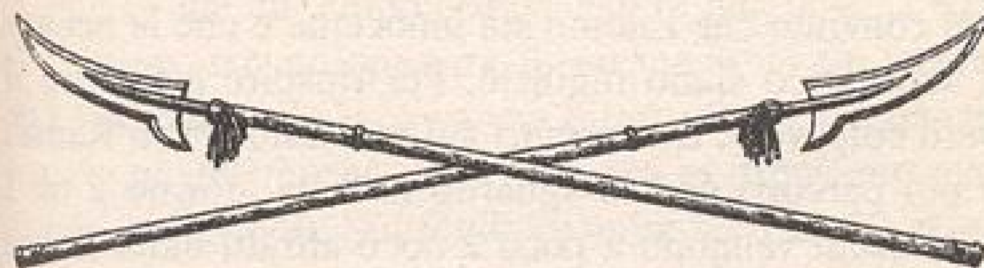
12

Mentre la nebbia comincia a svanire, ti chini a raccogliere la tua Arma Ramas, la ripulisci con cura e poi la infili nel fodero (ora puoi annotarla nuovamente sul tuo Registro di Guerra).

Ispezioni la stanza, ma non trovi nulla di interessante. A fianco del caminetto noti una porta bloccata da un chiavistello: capisci subito che lí dentro qualcuno è tenuto prigioniero.

Tiri con molta cautela il chiavistello, apri lentamente la porta e vieni immediatamente investito da un puzzo insopportabile, che nemmeno le tue Arti Ramastan riescono a contrastare. Ti copri il naso e la bocca con la manica della tunica e avanzi nella stanza buia.

Vai al **240**.



13

Yeng sfodera il pugnale e preme la lama affilata sulla gola del prigioniero. "Ti conviene parlare, cane... altrimenti rischi di non aprire piú bocca" grugnisce. Ma il prigioniero stringe i denti e si rifiuta di rispondere.

"Aspetta, sergente. Fai provare a me" dici, prendendo il pugnale di Yeng. "Vedo che il nostro amico non ha paura della morte". Pronunci le parole con lentezza e tieni la lama in modo tale che la luce del falò si rifletta direttamente negli occhi del prigioniero. "Ma a questo mondo ci sono tante cose peggiori della morte".

Poni l'arma sopra il tuo avambraccio sinistro e fai scivolare lentamente la lama sul polso. Il sangue comincia a gocciare dalla ferita aperta mentre i presenti fissano il tuo braccio a bocca aperta.

"Pensa soltanto a questo, amico mio. Se sono pronto a farmi questo da solo, cosa riuscirei a fare a te?"

All'improvviso i nervi del prigioniero cedono, il sudore freddo gli imperla la fronte e un attimo dopo, con voce incerta, egli comincia a parlare.

Vai al **210**.

14

Sei convinto che l'uomo sia innocente e che le accuse a suo carico siano ingiuste. Per riuscire a trovare il vero colpevole, ti concentri sul tuo sesto senso Ramas e poi percorri con lo sguardo la folla attorno a te. I tuoi occhi vengono a poco a poco attratti dalla figura di Shavane. Fissi la tutrice e un attimo dopo, con tuo grande sgomento, percepisci che l'amuleto che la donna porta al collo emana una potente aura malvagia. Non riesci a vedere il ciondolo perché esso è nascosto sotto la seta della tunica.

Se decidi di strapparle l'amuleto dal collo, vai al **256**.

Se preferisci ingiungerle di mostrarlo, vai al **117**.

15

Le tue facoltà Ramas ti comunicano che il ramo in realtà è completamente marcio. Se lo usaste come appoggio per l'asse, molto probabilmente esso si spezzerebbe sotto il peso della carrozza. Servendoti delle tue avanzate facoltà Ramas, sei in grado di far sparire il marciume che ha quasi completamente disintegrato la parte interna del ramo e di farlo ritornare sano come un tempo. Dopo di che aiuti i soldati a sistemarlo sotto l'asse.

Vai al **252**.

16

Segui le tracce della banda di ladri fino ad arrivare nel cuore della città in rovina. Esse ti portano alle cantine di quella che un tempo doveva essere una taverna e di qui, attraverso un'apertura in un muro, in un tunnel alla fine del quale si trova una biforcazione a T, da cui sia verso destra che verso sinistra si dipartono due tunnel piú piccoli. Sul fondo di entrambi riesci a scorgere chiaramente delle tracce appena lasciate.

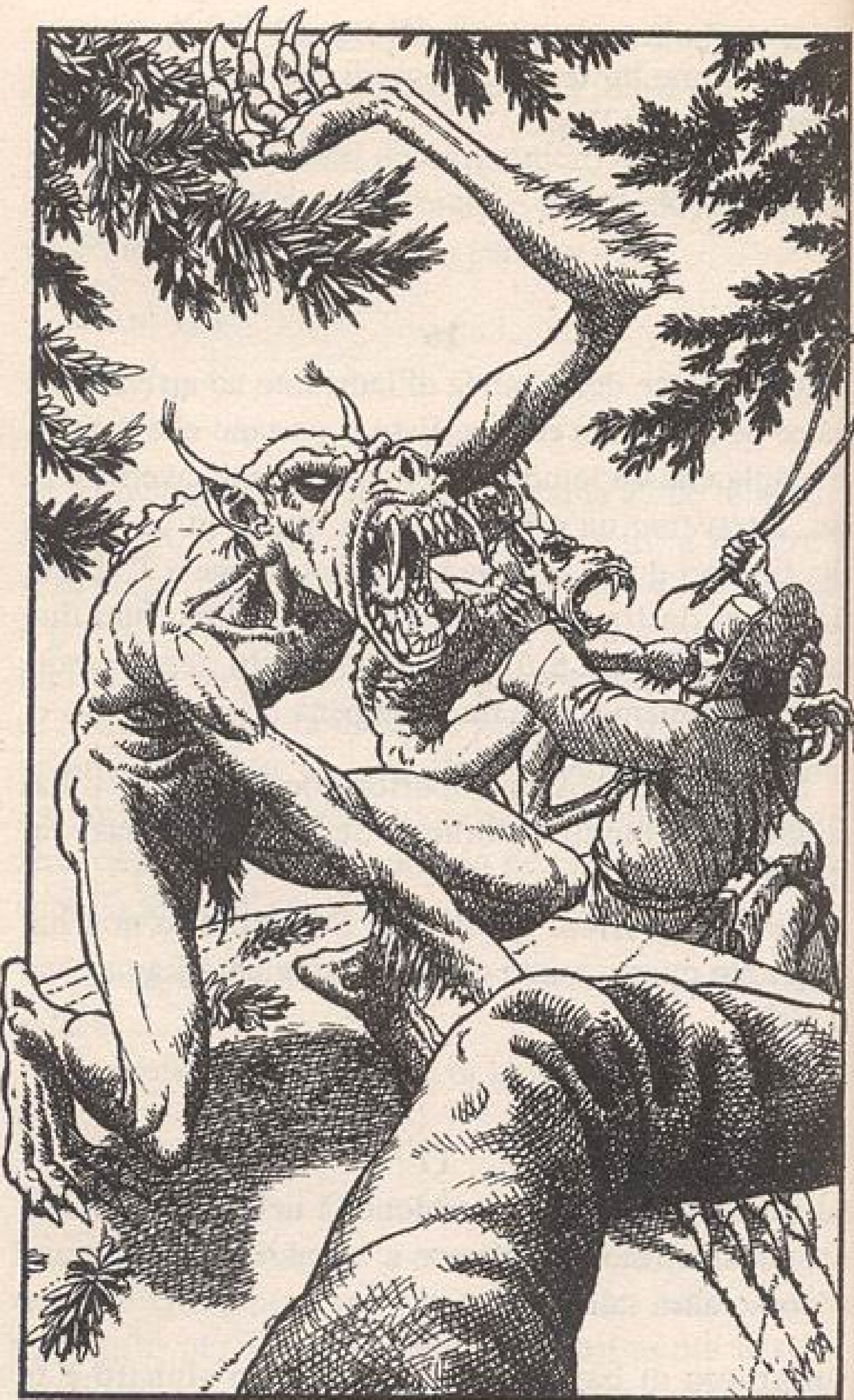
Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra e hai raggiunto il rango di Grande Sentinella Ramas, vai al **144**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, o non hai raggiunto questo rango dell'addestramento Ramas, vai al **107**.

17

La tua arma penetra in profondità nelle carni viscide del mostro, ma non riesce a impedirgli di sputarti addosso altra saliva.

Un grumo di bava ti cade sul braccio sinistro e in pochi secondi corrode la stoffa della tua tunica e ti penetra nella carne: perdi 3 punti di Resistenza.



(fig. 2) Il mostro si avventa su di te.

Grazie alle tue Arti Ramastan della Difesa e della Medicina riesci a calmare il dolore e a riprenderti in tempo per lanciare un secondo attacco.

Verme Nahba:
Combattività 45 Resistenza 40

Se vinci questo combattimento, vai all'**8**.

18 *(fig. 2)*

Raggiungi la carrozza, balzi di sella e atterri sul tetto. Stai per estrarre dal fodero l'Arma Ramas quando uno dei mostri ti attacca, cercando di ferirti con i lunghi artigli affilati. Ti proteggi il viso con un braccio, ma le unghie taglienti come lame feriscono il tuo arto non protetto da armatura: perdi 4 punti di Resistenza.

Ora devi combattere.

Chagarashi:
Combattività 42 Resistenza 38

A causa della debolezza iniziale del tuo attacco, devi ignorare qualsiasi perdita di Resistenza che potresti infliggere al nemico nei primi due scontri del combattimento.

Se vinci questo combattimento, vai al **280**.

19

Chan ti aiuta a rialzarti e a proseguire nella foresta. Ben presto la densa vegetazione confonde i vostri inseguitori, che riuscite cosí a seminare. Quando sei

sicuro di essere in salvo, ti lasci cadere a terra e cerchi di riprendere fiato. Chan fa lo stesso, e tu capisci che la ferocia dei mostri, unitamente alla perdita del suo amato cavallo, lo ha scioccato e rattristato. Ma è un uomo forte e resistente, e gli bastano pochi minuti per rimettersi in sesto.

"Su, mio signore" ti dice con fare risoluto mentre si rialza in piedi, "dobbiamo proseguire. Andiamocene da questo posto maledetto".

Vai al **121**.

20

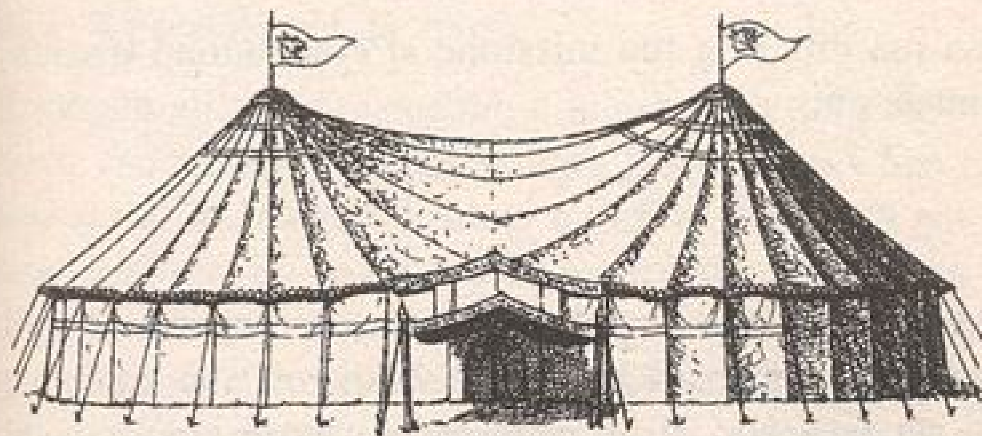
Kumal sorride e ti augura la buonanotte. Dopo un'ora o poco piú, il Khea-khan decide di ritirarsi nella sua tenda, e la musica cessa. Bazan ordina alle sue guardie del corpo di sorvegliare l'entrata della tenda imperiale, dopo di che sia tu che Chan siete invitati a controllare la situazione. Una volta sicuri che Xo-lin e la sua famiglia siano in buone mani, vi ritirate anche voi nelle vostre tende.

Poco prima dell'alba vieni svegliato da una delle servitrici di Bazan. La giovane ti prepara un bagno caldo profumato da olii aromatici, e mentre tu ti lavi, ti porta un piatto di carne fredda e della frutta esotica. Quando giunge il momento, ti dispiace un po' di lasciare Rakholi, ma sai bene che bisogna continuare il viaggio verso Tazhan senza ulteriori indugi.

Bazan e la sua corte escono dalle tende per salutarvi. Come dono d'addio, egli offre al Khea-khan un magnifico paio di stalloni lissaniani purosangue. Promette anche di fare tutto ciò che è in suo potere per ostacolare il nemico e dare cosí tempo alla carovana imperiale di raggiungere Tazhan, e giura di unirsi agli eserciti del Nuovo Regno quando il Khea-khan tornerà nel Chai. Kau-Doshin lo ringrazia da parte di Xo-lin, dopo di che vi avviate lungo la strada, dando cosí inizio al viaggio che fra tre giorni vi condurrà alla città-rovina di Zanaza.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che ora hai estratto va da 0 a 3, vai al **217**.
Se va da 4 a 6, vai al **64**.
Se va da 7 a 9, vai al **163**.



21

Scaraventato giú dai bastioni dalla forte esplosione, atterri pesantemente sul terreno sottostante e perdi 5 punti di Resistenza.

Se sopravvivi alle ferite, vai al **281**.

22

Pronunci in fretta le parole dell'incantesimo della Confraternita – *Blocca Proiettile* – e tracci in aria davanti al tuo viso un cerchio immaginario. La freccia di Kronar colpisce lo scudo invisibile creato dal tuo incantesimo e si disintegra in mille pezzi. Chan si china in avanti sul collo del cavallo per evitare un'altra freccia, ma viene ferito di striscio alla spalla.

Vai al **112**.

23

A poco a poco il dolore nei polmoni diventa insopportabile e, mentre tu esaurisci anche l'ultima scorta d'aria, essi si riempiono d'acqua. Un attimo dopo perdi i sensi per non riprenderli mai piú.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui.

24

Mentre la nube di polvere si dissolve, sbirci oltre il bastione e intensifichi la vista. Vedi cosí che il nemico si sta servendo di un cannone a vapore e comunichi quanto hai scoperto al Capitano Kasarian, che si trova accanto al cancello principale. Egli ordina ai suoi uomini di ritirarsi dai bastioni per ridurre il rischio di perdite. Le truppe obbediscono al comandante e si riposizionano nei pressi delle finestrelle lungo la base delle mura. Lí aspettano l'avanzata del nemico... e non devono attendere a lungo.

Se decidi di rimanere sui bastioni, vai al **133**.

Se preferisci scendere gli scalini che conducono al cancello principale, vai al **59**.

25

Mentre il bandito cade a terra, il Sergente Yeng e l'altro uomo saltano fuori dal fogliame e balzano nel nascodiglio dei banditi. Yeng è stupefatto nel constatare con quanta velocità ti sei liberato dei due banditi e, dopo averne girato i corpi con la punta dello stivale, li identifica immediatamente come membri della banda del Capitano Kronar, l'ex-ufficiale dell'esercito Chai diventato criminale. Yeng solleva la spada per finire il bandito ancora in vita, ma tu lo blocchi.

"Questo lo riportiamo all'accampamento con noi" dici. "Ci servirà piú da vivo".

Ritornate all'accampamento, e la presenza del prigioniero causa non poca agitazione. Il Capitano Chan è ansioso di interrogare l'uomo e ordina a Yeng di gettargli addosso un secchio di acqua fredda. Ma malgrado la doccia gelata il prigioniero non si sveglia; al che tu ti avvicini e ti servi delle tue facoltà curative Ramas per fargli riprendere i sensi. Un gruppo di curiosi si è riunito attorno a voi, e quando l'uomo si desta di soprassalto, un mormorio di sorpresa percorre l'accampamento. Con gli occhi pieni di paura, il bandito ricambia lo sguardo dei presenti e incomincia a implorare pietà.

Il Sergente Yeng lo colpisce in pieno viso con la mano e gli ordina di dichiarare il proprio nome, ma l'uomo

prende a massaggiarsi la mascella e si rifiuta di rispondere. Allora decidi di servirti delle tue facoltà psichiche per sondare la mente del bandito: scopri che è un individuo particolarmente resistente e testardo, e giungi alla conclusione che è assai improbabile che ceda alla tortura fisica.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai all'**80**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas e desideri usarla, vai al **231**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori, o preferisci non usarle, vai al **13**.

26

La tua arma penetra uno degli organi vitali dell'essere, il quale si ritira, gridando, nell'apertura vulcanica da cui era fuoriuscito.

Per proseguire, vai al **2**.

27

Scorgi delle impronte leggere sul pavimento polveroso che si dirigono verso la porta sull'altro lato della stanza. Sei ansioso di seguirle, ma il tuo sesto senso Ramas è immediatamente entrato in funzione e ti comunica che forse non sarebbe una cosa saggia da fare.

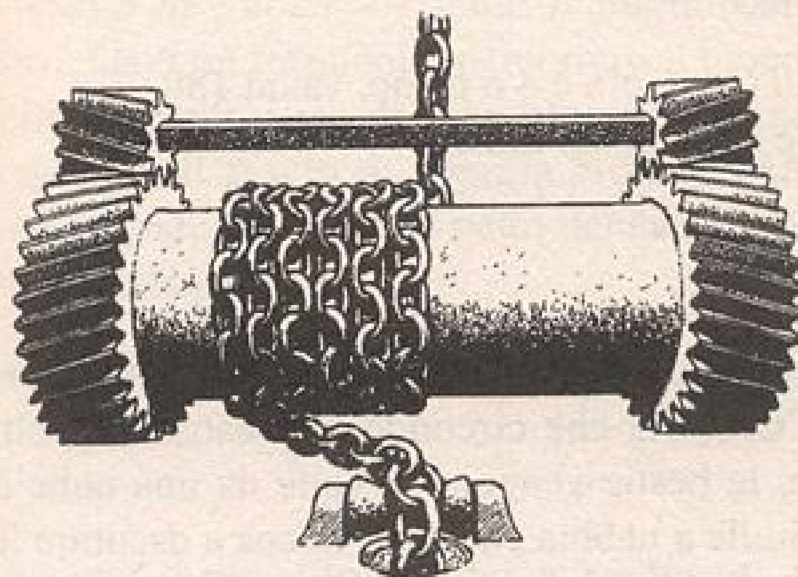
Se decidi di ignorare il tuo sesto senso e di attraversare la stanza, vai al **168**.

Se invece decidi di dare ascolto al tuo sesto senso e preferisci tornare sui tuoi passi per esplorare l'altro corridoio, vai al **290**.

28

Fai ricorso alla tua Arte Ramastan dello Scudo Psichico per respingere l'improvviso e inaspettato attacco mentale, e a poco a poco il dolore scompare dalla tua testa: perdi 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **147**.



29

La punta della freccia straccia la parte superiore della tua manica e ti ferisce alla spalla. Il dolore improvviso ti fa gridare, ma riesci a mantenere il controllo e a servirti delle tue facoltà curative Ramas per fermare il flusso di sangue: perdi 1 punto di Resistenza.

Per proseguire, vai al **40**.

30

Vieni svegliato nel cuore della notte dal rombo di una potente esplosione. Allunghi la mano, afferri la tua Arma Ramas e balzi in piedi e, mentre gli occhi si abituano all'oscurità, avverti una pioggia bollente che si riversa dal cielo sopra di te. All'improvviso ti rendi conto di trovarti sotto l'acqua prodotta da uno dei geyser appena tornato in attività: il rischio di morire per le ustioni riportate è altissimo.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale ora è 4 o meno, vai al **180**.
Se è 5 o piú, vai al **98**.

31

Fai ricorso alle tue Arti Superiori per alzare la temperatura dell'aria che circonda le creature. Mentre ciò accade, le bestie vengono avvolte da una nube di vapore simile a nebbia che speri riesca a oscurare loro la vista. Infatti, una delle creature inciampa e cade, ma l'altra avanza sempre piú velocemente verso di voi, proseguendo nel suo terribile attacco.

Vai al **164**.

32

Vedi i segni dei dentini attorno alla testa e alle spalle del soldatino, te lo porti alle narici e senti un odore che riconosci immediatamente: si tratta di Graveweed, un veleno mortale.

Con un colpo secco, batti la testa del soldatino contro la parete della carrozza; il giocattolo si spezza, e da esso fuoriesce una polvere scura. "Ecco la causa della malattia di vostro figlio" dici. "Veleno graveweed".

Vai al **47**.

33

Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita – *Mano di Fuoco* – e tendi il pugno contro il guerriero. Senti un formicolio percorrerti il braccio, ed ecco che un'esplosione di luce bluastra illumina la cripta quando il fascio di energia erompe dalla tua mano ed esplode in mezzo al petto del capitano, uccidendolo all'istante.

Vai al **137**.

34

Chan accetta il tuo rifiuto di buon grado e ti offre i dadi Xi come regalo, in segno di rispetto per la tua reputazione e le tue innate facoltà Ramas.

Se decidi di accettare il dono di Chan, annotalo sul tuo Registro di Guerra come Oggetto Speciale che porti nella tunica. Non è necessario rinunciare ad alcun oggetto nel caso tu avessi già il numero massimo di oggetti concesso.

Per proseguire, vai al **204**.

35

Grazie ai tuoi riflessi fulminei, riesci a schivare il proiettile di ghiaccio, ad alzarti in piedi e a scappare tra la vegetazione. Chan ti segue da vicino, ed è a sua volta inseguito dai due mostri. Mentre avanzate il piú rapidamente possibile tra le piante del denso sottobosco, fasci di ghiaccio scintillante sibilano tra i rami tutt'intorno a voi.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che ora hai estratto va da 0 a 4, vai al **228**.
Se va da 5 a 9, vai al **43**.

36

Chan si dice d'accordo e ti prega solo di non rimanere lontano dalla carovana troppo a lungo. Lo rassicuri in proposito e poi ti allontani al galoppo, diretto verso l'antico sito sacro.

Capisci subito che questo yansi è stato nel passato visitato da sciacalli di tombe, poiché il solido portale di pietra è stato ridotto a pezzi da potenti martellate.

Smonti di sella e scendi lungo gli stretti scalini che conducono nella fresca e buia sala funebre. A prima vista la stanza sembra essere stata depredata d'ogni oggetto in essa contenuto, ma quando ti servi delle tue facoltà Ramas dell'interpretazione, capisci che c'è qualcosa che gli sciacalli non hanno visto: una portellina nascosta. La esamini da vicino e capisci che essa è protetta da un incantesimo.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e hai raggiunto il rango di Cavaliere del Sole Ramas, vai al **233**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas, vai al **185**.

Se non possiedi queste Arti Superiori, o non hai raggiunto i ranghi richiesti dell'addestramento Ramas, vai al **76**.

37

Ti ritiri dal cancello principale con il resto delle truppe e prendi posizione dietro a una barricata eretta nella piazza centrale, davanti alla torre interna. Senti il boato del cannone a vapore, ma non vi è alcuna esplosione, né nei pressi del cancello, né in nessun altro punto all'interno del forte.

Il tuo sesto senso Ramas ti sta comunicando che c'è qualcosa di estremamente sospetto in tutto ciò: non indugi un attimo oltre e torni di corsa al cancello principale.

Vai al **278**.

38

Mano a mano che ti addentri nel corridoio, senti sempre piú distintamente il suono di alcune voci.

Le riconosci immediatamente: appartengono ai ladri che ti hanno sottratto la tua preziosa Arma Ramas.

Proprio in quel momento la stanno ammirando con cupidigia... deve valere piú di tutti i tesori dell'intero cimitero, stanno dicendo.

Alla fine del corridoio vedi una porta di legno ad arco adorna di bande di metallo nero. Sbirci con cautela nel buco della serratura e scorgi le sagome dei cinque briganti, stagliate contro la luce calda di un falò. Sei assolutamente deciso ad attaccarli e a riprenderti la tua arma.

Se possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas e hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas, vai al **254**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione e hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas, vai al **136**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori, non hai raggiunto questo rango dell'addestramento Ramas, oppure preferisci non usarle, vai al **71**.

39

Estrai l'arma e ti fai strada con tutto il vigore che hai in corpo verso la cima della torretta.

Sbandieratore Bhanariano:
Combattività 30 Resistenza 32

Devi sottrarre 4 punti alla tua Combattività per tutta la durata di questo scontro a causa della tua precaria posizione sulla scaletta.

Se vinci questo combattimento, vai al **195**.

40 *(fig. 3)*

Una volta lontani anche voi dall'altura alberata, getti lo sguardo sulla strada che avete appena percorso per accertarti che i banditi di Kronar non stiano seguendo la carovana. I tuoi sensi di Ramas percepiscono che la pista è sgombra, cosa che ti affretti a comunicare a Chan. Egli si dice molto sollevato al pensiero che il convoglio imperiale sia sopravvissuto all'attacco di Kronar, poiché è noto che i suoi banditi uccidono tutti coloro che hanno la sfortuna di assistere ai loro crimini.

Dopo lo scontro con Kronar e i suoi, sei sollevato nel vedere che il resto della giornata trascorre privo di eventi. È pomeriggio inoltrato quando la carovana arriva a Javai, una cittadina commerciale fortificata che si erge al limitare di una fertile pianura. Chan tratta con le sentinelle della porta occidentale, e qualche minuto dopo il convoglio viene fatto passare. Percorrete le strade piene di gente e costeggiate da edifici di legno a due piani, e arrivate al palazzo di pietra della governatrice della città, Madame Omaki. Qui la carovana si ferma in mezzo a un cortile lastricato di pietra chiara e circondato da alberi di prugne. Una donna paffuta, con i capelli neri e luminosi raccolti in una acconciatura elaborata, esce dal palazzo e saluta il Capitano Chan. Capisci dai loro modi gioviali che i due sono amici di vecchia data. Chan le fa giurare il silenzio sulla presenza del Khea-khan, ed ella si inchina e istruisce immediatamente i servitori affinché chiudano tutti gli accessi al palazzo.

Chan posiziona alcuni soldati nei pressi dei portoni, e non appena cala l'oscurità Xo-lin e il suo entourage



(fig. 3) La governatrice di Javai vi dà il benvenuto.

vengono fatti entrare. Immediatamente la donna si assicura che i regali ospiti vengano sistemati nelle stanze migliori del palazzo e che i cuochi preparino dei cibi saporiti. Tu vieni sistemato in una stanzetta che si trova sopra le stalle, dove ti ritiri non appena ne hai la possibilità. Rimani piacevolmente sorpreso quando vedi che la stanzetta è dotata di un bagno e di un comodo letto. Dopo un bel bagno ristoratore, uno dei servitori di Madame ti porta un pasto caldo e una bottiglia di vino di riso. Stai per dare inizio alla cena quando qualcuno bussa alla tua porta. È il Capitano Chan, e porta con sé notizie preoccupanti.

Per proseguire, vai al **259**.

41

Pronunci la parola del potere del Regno Antico – *Gloar!* – e ne proietti l'energia verso il portale di pietra. La potenza del tuo incantesimo fa sí che la porta si spalanchi, e un attimo dopo venite investiti da una nube di polvere e fumo. Le grida e i singhiozzi soffocati della famiglia imperiale, provenienti dai corridoi del labirinto, sono chiaramente udibili. Temendo che il Khea-khan e il suo seguito siano già caduti nelle grinfie di Sejanoz, tu e il sergente vi affrettate lungo il tunnel con il soffitto a volta, decisi a trovarli il prima possibile. Dopo pochi secondi, però, arrivate a un incrocio.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione, vai al **246**.

Altrimenti, vai al **167**.

42

Scorgi delle lievi impronte che attraversano la sala e si dirigono verso la porta di legno. Sei ansioso di seguirle, ma il tuo sesto senso Ramas ti dice che forse non è una cosa saggia da farsi.

Temendo di far scattare una trappola di qualche genere, fai ricorso alla tua Arte Superiore della Telegnosi e riduci il tuo peso corporeo a meno di centro grammi. Poi cominci ad attraversare la sala, facendo attenzione a posare i piedi sulle impronte già esistenti. Sei a pochi centimetri dalla porta quando all'improvviso l'intero pavimento cede sotto i tuoi piedi, come se fosse la botola di un'enorme trappola. Ti tuffi in avanti per afferrare la maniglia e riesci ad aggrapparti a un anello di ferro. Poi abbassi lo sguardo e guardi il buio sottostante, sul cui fondo scorgi dell'acqua nera. Ma ecco che all'improvviso avverti un rumore come di pietra che gratta contro pietra e il frastuono di un'enorme catena che si muove. Sollevi lo sguardo e vedi che anche il soffitto sta cominciando a scendere. A mano a mano che questo cala verso di te, capisci che non è fuliggine quella che lo annerisce, bensí sangue rappreso... il sangue delle centinaia di vittime perite in questa trappola mortale!

Giri la maniglia di ferro e, con tuo immenso sollievo, la porta si apre. Ti sollevi con la forza della disperazione, ti infili nell'apertura e chiudi la porta alle tue spalle un attimo prima che il soffitto cali a sigillare completamente il portale.

Per proseguire, vai al **209**.

43

Ben presto la folta vegetazione riesce a confondere i vostri inseguitori, che perdono cosí le vostre tracce. Quando sei certo di avere seminato i due mostri, ti lasci cadere a terra e cerchi di riprendere fiato. Chan fa lo stesso. Capisci che il tuo compagno è ancora scioccato per la ferocia dell'attacco cui siete appena scampati e per la perdita del suo amato stallone, ma sai anche che è un uomo forte e deciso, e infatti dopo pochi minuti egli è di nuovo in piedi, pronto a ripartire.

"Avanti, mio signore" dice con fare risoluto. "Non possiamo indugiare oltre. Dobbiamo assolutamente andarcene da questo luogo maledetto".

Vai al **121**.

44

Oltre gli spruzzi del geyser in eruzione, noti con la coda dell'occhio dei movimenti sul limitare dell'accampamento. Uno dei soldati a guardia del campo sta lottando contro una creatura, simile a un verme di dimensioni gigantesche, uscita da una delle aperture vulcaniche inattive che punteggiano la pianura. Le grida disperate dell'uomo allertano gli altri soldati di guardia, e tu noti le loro sagome buie mentre cercano di avvicinarsi al compagno il piú rapidamente possibile per portargli aiuto. Malgrado il dolore acuto causato dalle ustioni, reagisci immediatamente anche tu e ti dirigi verso il soldato in pericolo; ma ecco che da una delle vicine aperture fuoriesce all'improvviso un altro verme gigante. Il mostro verdastro si leva sulla poten-

te coda e ti sputa addosso un grumo di bava densa. La paura ti serra lo stomaco quando capisci che la saliva dell'essere è un alcaloide altamente corrosivo.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **156**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e desideri usarla, vai al **142**.

Se possiedi un Arco e desideri usarlo, vai al **73**.

Se non possiedi né queste Arti Superiori, né un Arco, oppure preferisci non servirtene, vai al **262**.

45

La carovana arriva poco prima del crepuscolo. Saluti il Capitano Chan, lo informi dello scontro con le creature mostruose delle colline, ed egli esprime il proprio sollievo nel vedere che siete tutti sopravvissuti e state tutti bene.

Chan ordina che le carrozze vengano sistemate in modo da formare un triangolo, con la squadra di cavalli parcheggiata al centro. È un piano che incontra la tua approvazione, dal momento che in caso di attacco notturno sarà piú facile difendersi dal nemico.

Leghi il tuo cavallo dietro alla carrozza della Principessa Mitzu, poi ti avvii verso la fonte, ti sciacqui il viso e bevi l'acqua limpida come il cristallo.

Stai per tornare verso l'accampamento, quando il Capitano Chan e il Sergente Yeng ti si avvicinano a cavallo. Chan ti dice che i suoi esploratori hanno avvistato dei movimenti nella foresta. Vorrebbe andare a vedere di cosa si tratta, ma la notte è vicina, e ben presto sarà buio. Sapendo delle tue straordinarie capacità visive che ti permettono anche di vedere al buio, ti prega di accompagnare il Sergente Yeng nella sua missione esplorativa.

Se decidi di accettare e di andare in esplorazione con Yeng, vai al **157**.

Se decidi di dire di no, vai al **264**.

46

La tua Arte Superiore delle Erbe ti permette di riconoscere il gas: si tratta di Vozga, sostanza che fa tossire e vomitare violentemente (perdi 1 punto di Resistenza).

Mentre la tua Arte Ramastan della Difesa comincia a neutralizzare le tossine che sono penetrate nei tuoi polmoni, ordini alla Principessa Mitzu di aiutare suo padre, poiché temi che il Vozga possa essere fatale per il vecchio Khea-khan, nel caso egli ne inali i pericolosi vapori. La coraggiosa principessa ubbidisce, e mentre Mitzu guida l'anziano genitore verso la zona piú lontana della sala, tu attraversi di corsa la nube velenosa, deciso a inseguire il tiranno e il suo giovane ostaggio.

Vai al **6**.

47

La principessa se ne esce in un'esclamazione strozzata non appena sente il nome del veleno mortale. Le chie-

di se Kamada, come tanti bambini piccoli, ha l'abitudine di mettere in bocca i giocattoli.

"Qualche volta" risponde Mitzu. "Ma questo è un giocattolo nuovo. Gliel'hanno regalato quando eravamo a Rakholi".

"Chi gliel'ha dato?" chiedi subito.

"Io" dice una voce dietro di te.

Vai al **196**.

48

Mentre ti stai tuffando di lato, il ramo ti colpisce alle gambe, procurandoti lacerazioni e ferite: perdi 4 punti di Resistenza.

Se riesci a sopravvivere, vai al **19**.

49

Ti allontani dallo yansi e torni al galoppo verso la carovana. Il danno alla ruota rotta è stato riparato, e in meno di un'ora la colonna si rimette in moto. Piú tardi montate un accampamento per la notte proprio lungo la pista, nei pressi di un piccolo villaggio addormentato di nome Sansei, e il giorno seguente proseguite senza intoppi sotto un sole cocente.

Poco prima di mezzogiorno, durante il terzo giorno di marcia per Rakholi, la colonna raggiunge il limitare di un'ampia vallata che si trova a 50 miglia di distanza dalle rive del Tkukoma. È la Valle di Nahba, una regione strana e spettacolare, che fa parte della Grande Pianura Chai, ed è punteggiata da centinaia di piccoli fumaioli e geyser.

Enormi colonne di vapore e di acqua bollente si levano verso il cielo, spinte dalla pressione dei gas che salgono dalle viscere della terra. Alcune delle gallerie sotterranee sono profonde miglia e miglia, e raggiungono quasi il cuore di lava del pianeta. La pista attraversa questo territorio alieno e assai poco accogliente. Mentre si avvicina l'oscurità, vi trovate in un luogo non lontano dal confine occidentale della valle quando decidete di montare un accampamento per la notte tra le pozze ribollenti e le piccole aperture vulcaniche. Poi preparate un pasto serale a base di uova sode e pesce cucinato al vapore. Dopo cena cerchi di dormire, malgrado i sinistri gorgoglii e brontolii che echeggiano tutt'intorno a questa singolare vallata.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che ora hai estratto è 4 o meno, vai al **288**.

Se va da 5 a 9, vai al **30**.

50

Stai combattendo contro un capitano della Guardia Imperiale di Sejanoz, un guerriero d'élite della guardia del corpo personale dell'Autarca.

Capitano delle Guardie Imperiali:
Combattività 46 — Resistenza 42

Se vinci questo combattimento, vai al **173**.

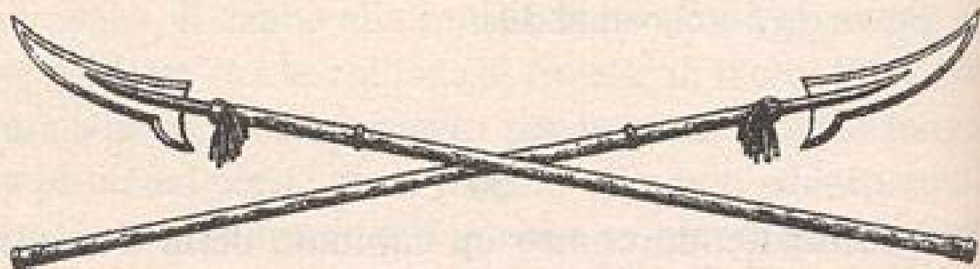
51

Il bandito, infine, dice di chiamarsi Xango e rivela anche di essere il fratello del rinnegato, l'ex-Capitano Kronar. Suo compito era tenere d'occhio l'accampamento della carovana mentre suo fratello e gli altri componenti della banda preparavano l'imboscata lungo la pista della foresta, cinque miglia piú avanti. Kronar ha in mente di attaccare la carovana domattina, quando questa percorrerà proprio quel tratto di strada.

"Cane maledetto" grida Yeng. "Nemmeno la morte sarebbe una punizione sufficiente per uno come te!"

"Aspetta, sergente!" ordina il Capitano Chan. "Questo delinquente potrebbe tornarci ancora utile. Speriamo che suo fratello tenga di piú alla sua pellaccia di quanto non ci tieni tu. Nel frattempo, leghiamolo pure alla ruota di un carro".

Per proseguire, vai al **129**.



52

Pronunci la parola del potere del Regno Antico – *Gloar!* – e ne proietti l'energia verso lo sbandieratore nemico. Il tuo proiettile magico colpisce l'uomo in pieno petto e lo sbalza da terra. Per qualche attimo egli scompare alla tua vista, nascosto dal pavimento della piattaforma, ma un attimo dopo lo vedi rotolare a terra dall'altra parte della torretta.

Per proseguire, vai al **195**.

53

Kumal è deluso dal tuo rifiuto e si allontana imbronciato. Temendo di avere insultato il fratello del tuo ospite, decidi di lasciare la tenda e di dargli cosí il tempo di sbollire il malumore. Una volta fuori, controlli che tutto sia in ordine: le carrozze sono a posto e i cavalli stanno bene, perciò ti allontani un po' dall'accampamento per esplorare questa zona di Rakholi.

Di fronte all'entrata dell'accampamento di Bazan vedi due famiglie rivali di mercanti di cavalli lissaniani intente a sfidarsi al gioco delle carte. Quando uno dei giocatori lascia il tavolo, gli altri ti invitano a unirti al gioco.

Se decidi di accettare l'offerta, vai al **234**.
Se preferisci declinare l'invito, vai al **124**.

54 *(fig. 4)*

Ti affretti lungo il tunnel seguito da Yeng e alla fine arrivi davanti a una porta chiusa. Senza indugiare un attimo la abbatti e ti ritrovi a dover fronteggiare cinque soldati bhanariani, penetrati nella sala attraverso un foro del soffitto. Non appena vi vedono, i guerrieri vestiti di nero ruggiscono di rabbia e si avventano su di voi.



(fig. 4) I Bhanariani sollevano le lunghe lance affilate.

Truppe d'Assalto Bhanariane:
Combattività 47 Resistenza 42

Se vinci questo combattimento, vai al **125**.

55

Ti lasci scappare un grido di dolore quando uno dei dardi oltrepassa la pelle del tuo stivale e ti si conficca nel muscolo del polpaccio. Il dolore inaspettato e improvviso ti appanna la vista, facendoti quasi cadere da cavallo: perdi 4 punti di Resistenza.

Fai velocemente ricorso alle tue facoltà curative Ramas per alleviare il dolore e fermare il flusso di sangue. Poi spezzi in due la freccia e stringi i denti mentre cominci a strattonarla piano nel tentativo di estrarla dalla gamba dolorante.

Per proseguire, vai al **112**.

56

Grazie all'impiego dell'incantesimo della Confraternita – *Respira sott'Acqua* – riesci a rimanere in vita fino a quando il soffitto non comincia a risalire, liberandoti da questa tomba marina.

Per proseguire, vai al **287**.

57

Senti il fischio di quello che di certo deve essere un proiettile di notevoli dimensioni, e un attimo dopo

un'esplosione assordante squarcia i bastioni del forte alla tua destra, a meno di dieci metri di distanza. Schegge di pietra si staccano dalle mura, e una di queste – particolarmente affilata – ti ferisce alla spalla: perdi 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **24**.

58

Le strade polverose di Pensei sono pervase dall'odore di sudore e di spezie ed echeggiano delle grida rozze e dei mormorii angosciati del popolo che vive nel timore degli invasori bhanariani. Il tuo cuore si riempie di angoscia alla vista dei cittadini di questa fiera città ridotti in quello stato, e preghi la dea Ishir affinché li aiuti a respingere il nemico.

La carovana giunge alla porta settentrionale di Pensei, passa sotto l'arcata scolpita in pietra e si avvia verso la strada che conduce alle pianure. Mentre il cancello si chiude alle vostre spalle, noti una pietra miliare sistemata ai bordi della strada che indica le miglia che separano Pensei dalla città successiva: «Javai - 100 miglia».

Il Capitano Chan calcola che ci metterete piú o meno tre giorni per raggiungere Javai. Temendo che l'avanguardia dell'esercito dell'Autarca possa individuare la carovana sulla strada aperta e minacciare il suo prezioso carico, egli ordina ai soldati di prendere posizione attorno alla colonna per poterla difendere meglio.

La rapidità e l'efficienza con cui i militari eseguono gli ordini ti colpisce, e il fatto di saperti in compagnia di guerrieri cosi capaci ti rassicura molto. In caso di attacco nemico, la loro presenza sarà di grande aiuto.

Lasciata Pensei, i villaggi diventano sempre meno frequenti a mano a mano che vi spingete sempre piú a nord. Al crepuscolo, vi fermate su una collina che sovrasta un piccolo villaggio chiamato Xiostai e qui vi accampate per la notte. Il Capitano Chan organizza i picchetti per pattugliare il perimetro del campo e istruisce gli altri uomini per sorvegliare la carrozza del Khea-khan. Chan e gli uomini che guidano le carrozze ti invitano a dividere una cena a base di pesce e riso, e tu accetti con piacere. Mentre mangi, ascolti le loro chiacchiere gioviali e scopri qualcosa di nuovo sulla gente Chai: molti di loro hanno una vera e propria passione per l'astrologia.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Astrologia, vai al **289**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **166**.

59

Chan ti raggiunge al cancello principale. I missili nemici ora stanno colpendo i bastioni con grande frequenza, e rimanere lí sopra equivarrebbe a un vero e proprio suicidio.

Stai sbirciando oltre una finestrella del cancello principale quando vedi qualcosa che ti ghiaccia il sangue nelle vene.

Vai al **140**.

60

Una volta superato il cancello, vedi una cripta con una porta aperta. Ti avvicini ma senti improvvisamente delle voci lontane e d'istinto ti tuffi tra le tombe per nasconderti. Sbirci oltre una delle pietre tombali e vedi sei cavalli sellati sul retro della cripta.

Se desideri avvicinarti alla porta della cripta, vai al **274**.

Se invece preferisci rimanere dove sei, vai al **183**.

61

A metà percorso, il dardo di ghiaccio si spezza in due, e ciascuna metà va a conficcarsi dritta nel cuore dei vostri due cavalli, i quali si levano sulle zampe posteriori prima di stramazzare a terra. Sia tu che Chan venite sbalzati di sella e atterrate sul suolo indurito dal gelo.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino (0 = 10). Se il tuo punteggio di Resistenza è di 25 punti o piú, aggiungi 2 al numero estratto. Se è di 15 punti o meno, togli 2.

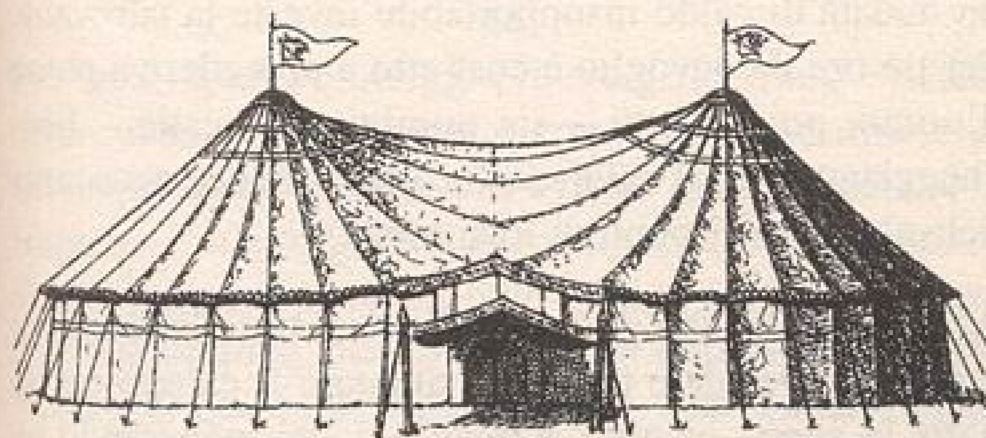
Se il totale è ora 3 o meno, vai al **271**.
Se va da 4 a 8, vai al **131**.
Se è 9 o piú, vai al **291**.

62

"Cercherò di farlo, Vostra Altezza" rispondi, comprendendo le ansie di una madre per la salute e il futuro del proprio figlio. Chiedi a Mitzu di mostrarti il palmo della mano destra; la principessa ubbidisce e posa la mano sul tavolo.

Servendoti delle tue facoltà Ramas, studi la configurazione delle linee del suo palmo e presti particolare attenzione a quelle che si riferiscono alla prole. Un attimo dopo deglutisci a fatica, poiché quello che vedi non è per nulla incoraggiante.

Vai al **101**.



63

Fai ricorso alla tua Arte Superiore degli Elementi e fai sí che la porta della tenda prenda fuoco. Ben presto un intero lato della postazione è avvolto dalle fiamme, mentre la tenda si riempie di un denso fumo grigio.

Un attimo dopo il comandante bhanariano e le sue quattro guardie del corpo escono barcollando in cerca d'aria, ed è allora che tu ti scagli all'attacco, sulle labbra il grido di guerra dei Ramas: "Per Sommerlund e per i Ramas!"

Comando di Cavalleria Bhanariano:
Combattività 48 Resistenza 50

Puoi aggiungere 3 punti alla tua Combattività per la durata di questo combattimento, grazie all'aiuto che ti danno i tre soldati Chai che lottano al tuo fianco.

Se vinci questo combattimento, vai al **150**.

64

Nel corso del pomeriggio del primo giorno di marcia, un'ondata di caldo insopportabile investe la carovana. Per tre ore il convoglio è costretto a procedere a passo d'uomo, poiché tutti – sia uomini che bestie – boccheggiano sotto il caldo soffocante e la luce accecante del sole (perdi 3 punti di Resistenza).

Al crepuscolo, con grande sollievo di tutti, la temperatura cala. Decidete perciò di montare il campo per la notte in aperta pianura, e mentre ti stai preparando un comodo giaciglio per la notte, senti qualcosa che ti mette in allerta: è il singhiozzare affranto di una donna. Capisci che il suono proviene dalla carrozza della Principessa Mitzu e ti affretti subito verso la vettura per vedere di cosa si tratta.

Vai al **78**.

65

Sfoderi l'arco che hai in spalla ed estrai la Freccia della Giustizia dallo zaino. Pregando la dea Ishir che ti assista in questo momento decisivo, prendi la mira e fai partire il proiettile magico.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra con Arco, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale è 4 o meno, vai al **79**.
Se va da 5 a 8, vai al **238**.
Se è 9 o piú, vai al **273**.

66

Piú tardi, quel pomeriggio, il Sergente Yeng e i suoi esploratori fanno ritorno e comunicano di non aver avvistato alcun bandito piú avanti, lungo la strada. Il sergente e i suoi uomini dicono anche di aver individuato una radura vicino alla quale sgorga una fonte d'acqua limpida che a loro avviso costituisce il posto ideale per accamparsi per la notte. Continuate il viaggio e giungete a destinazione poco prima del crepuscolo.

Chan ordina che le carrozze vengano sistemate in modo da formare un triangolo, con il gruppo dei cavalli parcheggiato al centro. È un piano che incontra la tua approvazione, dal momento che in caso di attacco notturno sarà piú facile difendersi dal nemico.

Leghi il tuo cavallo dietro alla carrozza della Principessa Mitzu, poi ti avvii verso la fonte, ti sciacqui il viso e bevi l'acqua limpida come cristallo.

Stai per tornare verso l'accampamento quando il Capi-

tano Chan e il Sergente Yeng ti si avvicinano a cavallo.

Chan ti dice che i suoi esploratori hanno avvistato dei movimenti nella foresta. Vorrebbe andare a vedere di cosa si tratta, ma la notte è vicina, e ben presto sarà buio. Sapendo delle tue straordinarie capacità visive che ti permettono anche di vedere al buio, ti prega di accompagnare il Sergente Yeng nella sua missione esplorativa.

Se decidi di accettare e di andare in esplorazione con Yeng, vai al **157**.

Se decidi di dire di no, vai al **264**.

67

Dici a Chan che a tuo avviso l'uomo sta dicendo la verità. Chan aggrotta la fronte; in effetti il Capitano si trova di fronte a un dilemma, poiché Yankin è sempre stato uno dei suoi soldati piú leali, eppure le prove contro di lui sono schiaccianti. Shavane si fa avanti e afferma che giustizia dev'essere fatta.

"Quest'uomo ha cercato di assassinare il nostro principino" grida, "e quindi deve pagare per il suo tradimento".

Lo scoppio emotivo della tutrice provoca un moto di simpatia tra i cortigiani che nel frattempo si sono raccolti attorno alla carrozza.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **220**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **14**.

68

Chan non vuole smontare da cavallo; per quanto tu tenti di convincerlo, egli si rifiuta assolutamente di abbandonare il suo stallone preferito. Sebbene con riluttanza, non ti resta altro che seguire il suo piano e tentare la fuga lungo la pista della foresta, in direzione ovest.

Vai al **211**.

69

Fai partire il colpo finale, e un attimo dopo vi è una esplosione improvvisa e del tutto inaspettata. Volgi il viso di scatto per evitare di venire colpito dalle scintille bianco-azzurre. Nel tentativo di aprire il portale, hai fatto scattare una trappola magica sistemata lí da qualche mago centinaia di anni or sono a protezione del luogo. Anche se rimani momentaneamente accecato a causa della forte luce, grazie ai tuoi riflessi fulminei e alle tue facoltà curative non subisci alcun danno.

Per proseguire, vai al **265**.

70

Un terzo fascio di energia colpisce la parete vicino alla colonna dietro alla quale ti nascondi. Vieni investito da una pioggia di schegge di pietra, una delle quali, particolarmente affilata, riesce a penetrare la pelle del tuo stivale e ti si conficca nel piede sinistro: perdi 1 punto di Resistenza.

Per proseguire, vai al **100**.

71

Ti prepari all'attacco, spalanchi la porta con un calcio e ti lanci in avanti. I ladri si voltano di scatto, e tu capisci dalle espressioni dipinte sui loro visi che li hai presi completamente di sorpresa. Purtroppo, però, vedi che uno di essi è armato della tua Arma Ramas.

Ladri di Tombe (con Arma Ramas):
Combattività 52 Resistenza 48

Se vinci questo combattimento, vai al **128**.

72

Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita – *Pugno Invisibile* – e punti la mano contro la creatura all'attacco. Una sfera di energia prorompente fuoriesce dalla tua mano, colpisce la creatura alla testa e le fa perdere i sensi. Il soldato attaccato riesce a riprendersi e si difende valorosamente, mentre la creatura ricomincia ad avanzare barcollando verso di lui, colpendo freneticamente l'aria con i lunghi artigli.

Smonti subito di sella, estrai la tua Arma Ramas e ti volti appena in tempo per contrastare l'assalto delle altre due creature.

Chagarashi:
Combattività 44 Resistenza 40

Puoi aggiungere 1 al tuo punteggio di Combattività per tutta la durata di questo combattimento perché il Sergente Yeng sta lottando al tuo fianco.

Se vinci questo combattimento, vai al **295**.

73

Estrai subito una freccia, la sistemi sull'arco e la fai partire contro il ventre purulento del verme.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra con l'Arco, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale è 6 o meno, vai al **17**.
Se è 7 o piú, vai al **26**.

74

"Arrestatela!" ordina il Capitano Chan, e subito due suoi uomini si affrettano a immobilizzare la donna, afferrandola per le braccia. Shavane impreca e scaglia la propria maledizione sulla casa imperiale del Chai e sulla dinastia di Xo-lin. Poi Chan ordina che il soldato Yankin, ingiustamente accusato, venga liberato immediatamente e si scusa per aver dubitato della sua lealtà.

"Che cosa ne sarà di lei?" chiede la Principessa Mitzu, mentre Shavane, che scalcia e grida come una furia, viene condotta via.

"Verrà abbandonata nelle pianure" risponde Chan. "Domani mattina la lasceremo lí, senza cibo né acqua. Se vuole, che vada a cercare aiuto dal nemico".

Per proseguire, vai al **199**.

75

Rotoli su te stesso e ti tuffi tra le foglie, ma un segmento di ghiaccio riesce ugualmente a ferirti, pene-

trandoti nel polpaccio sinistro: perdi 4 punti di Resistenza.

Se riesci a sopravvivere alla dolorosa ferita, vai al **10**.

76

Inserisci la punta dell'Arma Ramas sotto il bordo del portale e spingi sull'asta con tutta la tua forza. Capisci, però, che esso è sigillato da un incantesimo e che dovrai mettercela tutta per sbloccare la potente protezione magica.

Portale Yansi (protetto da incantesimo):
Combattività 50 Resistenza 25

Conduci il combattimento al solito modo. Ogni punto di Resistenza che perdi rappresenta la perdita di energia dovuta alla fatica che fai per avere la meglio sull'antico incantesimo che blocca il portale.

Puoi rinunciare al tentativo in qualsiasi momento, andando al **118**.

Se vinci questo combattimento, ovvero se riduci a zero i punti di Resistenza della porta, vai al **69**.

77

Fai ricorso alla tua arte magica del Regno Antico – *Freccia di Fuoco* – e accendi la punta di una freccia che scagli contro la postazione nemica. Mentre il fuoco divampa, la tenda si riempie di un denso fumo grigio. Un attimo dopo il comandante bhanariano e le sue quattro guardie del corpo escono barcollando in cerca d'aria, ed è allora che tu ti scagli all'attacco, sulle labbra il grido di guerra dei Ramas: "Per Sommerlund e per i Ramas!"

Comando di Cavalleria Bhanariano:
Combattività 48 Resistenza 50

Puoi aggiungere 3 punti alla tua Combattività per la durata di questo combattimento, grazie all'aiuto che ti danno i tre soldati Chai che lottano al tuo fianco.

Se vinci questo combattimento, vai al **266**.

78 *(fig. 5 alla pagina seguente)*

Apri la porta della carrozza della principessa e vedi Mitzu che piange, con in braccio il Principe Kamada. Il bambino è pallido e privo di sensi, e un sudore freddo gli imperla la fronte.

"Oh, Ishir! Che cosa è successo a mio figlio!" piange la madre affranta.

Poni le mani sulla fronte del ragazzo e sollevi una delle palpebre chiuse: la pupilla è dilatata. Sospetti che abbia ingoiato del veleno e controlli velocemente l'interno della carrozza. Nel lettino del fanciullo, sistemato accanto al cuscino, vedi un soldatino di legno. Afferri il giocattolo e lo esamini con molta attenzione.

Se possiedi l'Arte Superiore delle Erbe, vai al **32**.
Altrimenti, vai al **176**.



(fig. 5) La principessa Mitzu stringe il figlio tra le braccia.

79

La freccia manca l'Autarca per un soffio e si va a conficcare nella parete del tunnel. Il crudele tiranno in fuga non sospetta nemmeno quanto vicino sia stato a morire.

Ti precipiti in avanti, strappi la freccia antica dalla roccia e poi prosegui l'inseguimento dell'Autarca e del suo innocente ostaggio.

Vai al **6**.

80

Intoni le parole dell'incantesimo della Confraternita - *Controllo Mentale* – e ordini al prigioniero di rispondere alle domande del Sergente Yeng. Le palpebre del prigioniero tremolano e si abbassano lentamente mentre i tuoi comandi mentali cominciano a fare effetto; poi, con voce incerta, l'uomo inizia a parlare.

Vai al **51**.

81

Chan chiede a qualcuno dei suoi uomini di offrirsi volontario, e il Sergente Yeng e altri tre soldati, compreso il soldato Yankin, si fanno avanti. Chan loda il loro coraggio e augura a tutti voi buona fortuna.

Decidi di avvicinarti alla postazione bhanariana a piedi, approfittando della copertura offerta dall'erba alta della prateria. Raggiungete la base della collinetta senza essere scoperti e vi fermate lí alcuni minuti ad



(fig. 6) I Krakalla vi attaccano.

osservare la postazione in cima. Con tuo grande sollievo scopri che ci sono soltanto sei soldati: un ufficiale, quattro guardie del corpo e uno sbandieratore. Rifletti per qualche attimo e poi giungi alla conclusione che, se volete avere successo, dovrete attaccare sia la tenda che la torretta di legno contemporaneamente.

Se decidi di condurre l'attacco contro la tenda nemica, vai al **103**.

Se decidi di condurre l'attacco contro la torre degli sbandieratori, vai al **160**.

82 *(fig. 6)*

All'improvviso vedi i soldati di Chan attaccare le creature da dietro. I due uomini cominciano a colpire con coraggio gli esseri mostruosi, ed è proprio grazie alla loro foga e al fattore sorpresa che i vostri avversari si distraggono per qualche attimo. Tu e il capitano riuscite ad approfittare di quella preziosa manciata di secondi e a estrarre le armi per difendervi.

Krakalla:

Combattività 50 Resistenza 48

Aggiungi 1 al tuo punteggio di Combattività dal momento che uno dei soldati di Chan sta attaccando il mostro assieme a te.

Se vinci questo combattimento, vai al **241**.

83

Il gas ti fa tossire e vomitare violentemente (perdi 1 punto di Resistenza).

Mentre la tua Arte Ramastan della Difesa comincia a neutralizzare le tossine che sono penetrate nei tuoi polmoni, ordini alla Principessa Mitzu di aiutare il padre, poiché temi che il Vozga possa essere fatale per il vecchio Khea-khan, nel caso egli ne inali i pericolosi vapori. La coraggiosa principessa ubbidisce, e mentre Mitzu guida l'anziano genitore verso la zona piú lontana della sala, tu attraversi di corsa la nube velenosa, deciso a inseguire il tiranno e il suo giovane ostaggio.

Vai al **6**.

84

Il giorno ha inizio sotto i migliori auspici, senza nemmeno una nuvola a oscurare un cielo blu cobalto. Il viaggio prosegue tranquillo, tanto che riuscite anche a recuperare il tempo perduto a causa delle cattive condizioni del tempo. Il giorno seguente la temperatura è piú fresca e Chan spera che la carovana raggiunga le rovine di Zanaza prima di notte. Poco prima di mezzogiorno, scorgi il sito di un antico cimitero a poche centinaia di metri dalla pista che state percorrendo. Fuori dal cancello del cimitero è parcheggiato un carro: intensifichi la vista e ti accorgi con sgomento che sulle travi consunte della vettura è impressa la testa di tigre, simbolo del Bhanar. Comunichi a Chan quello che hai visto, ed egli ti dice che a suo avviso il carro appartiene o a un mercante bhanariano o all'esercito dell'Autarca Sejanoz. Ti offri volontario per andare a ispezionare il misterioso carro, e Chan accetta di fermare il convoglio e di aspettare il tuo ritorno.

Dopo aver osservato il cimitero per diversi minuti, decidi che ci sono soltanto due possibilità per entrare.

Se decidi di entrare attraverso il cancello principale, vai al **202**.

Se preferisci introdurti in un'apertura della parete perimetrale, vai al **251**.

85

Conosci bene i dadi e le loro origini arcane. Durante i tuoi studi di astrologia al Monastero Ramas, utilizzavate dei dadi di fattura molto simile. Li stai ancora esaminando quando un sergente dalla carnagione olivastra si china verso di te e ti tira per la manica. Sorridendo della sua impazienza, gli passi i dadi; egli ci soffia sopra e poi li tira sul pavimento polveroso.

Purtroppo il suo non è un lancio fortunato: la disposizione dei dadi e dei suoi ornamenti rivelano che il sergente non sopravvivverà al lungo viaggio verso Tazhan. Decidi che è meglio non rivelargli la verità e lo informi con voce entusiasta che nei suoi lunghi anni di prosperità avrà la gioia di vedere molti figli attorno a sé. Il viso del soldato si illumina di felicità quando ti dice che ha già sei figli maschi, due dei quali fanno anch'essi parte della Guardia Imperiale Chai.

Tutti i presenti rimangono colpiti dall'accuratezza delle tue previsioni, e tu capisci che la loro stima nei tuoi confronti è molto aumentata.

Per proseguire, vai al **153**.

86

I Bhanariani stanno tentando di farsi strada nelle catacombe a suon di cannonate. La paura ti serra lo stomaco, perché è proprio lí che si nasconde la famiglia imperiale. Ti allontani immediatamente dal cancello principale e ti affretti verso la torre interna. Mentre corri oltre le barricate, gridi a Chan quanto hai scoperto, ed egli ordina subito al Sergente Yeng di accompagnarti. Una volta raggiunto il portale d'ingresso, ti sembra che i secondi siano lunghi come ore mentre il sergente cerca di aprire l'antico portale.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al **253**.
Se va da 5 a 9, vai al **96**.

87

Un rapido esame degli alambicchi e delle ampolle presenti in questo laboratorio rivela le seguenti pozioni:

Vigorilla (ce n'è a sufficienza per 2 pozioni. Restituisce 4 punti di Resistenza se presa dopo un combattimento).
Gallowbrush (quanto basta per 1 pozione. Se ingerita, induce in un sonno profondo).
Concentrato di Ashexa (quanto basta per 1 pozione. L'ashexa è un fungo curativo che ha il potere di restituire ben 6 punti di Resistenza).

Per lasciare il laboratorio e proseguire le tue esplorazioni, vai al **38**.

88

A est di Javai, la pista attraversa numerosi insediamenti abitati da pacifici commercianti e agricoltori Chai, indaffarati nei loro lavori sotto il caldo sole di mezza estate.

A mezzogiorno, poi, i villaggi lasciano il posto a una vasta prateria che si stende fino alle rive del fiume Tkukoma, distante piú di cento miglia.

Nel tardo pomeriggio avvistate un gruppo di avvoltoi delle pianure che vola in circolo sopra una piccola macchia d'alberi a sud della pista. Il Capitano Chan si insospettisce alla vista di quei brutti volatili neri e ordina alla colonna di fermarsi. Vuole andare a controllare la macchia d'alberi e ti invita a unirti a lui.

Se decidi di accettare l'invito di Chan, vai al **270**.
Se preferisci rimanere con la carovana, vai al **145**.

89

Kasarian è grato per l'aiuto che puoi dare. L'attacco bhanariano è giunto inaspettato, e le perdite sono state alte: piú della metà dei soldati della guarnigione sono rimasti uccisi o sono stati feriti.

Dopo aver finito di assistere i bisognosi, aiuti il comandante della guarnigione nelle riparazioni delle mura del forte. È ormai quasi notte quando le operazioni possono dirsi concluse, e tu puoi finalmente andare a riposare.

A meno che tu non possieda l'Arte Superiore del

Fiuto, devi ora consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **149**.

90

"Vado a chiamare Kau-Doshin" dice Shavane, "lui saprà cosa fare".

L'infermiera lascia la carrozza, e durante la sua assenza somministri le cure delle tue arti Ramas al principe, fino a quando il consigliere di corte non arriva per assumere il controllo della situazione. Questi ti ringrazia per il tuo aiuto e ti chiede di andartene mentre lui preparerà una 'pozione adatta' per contrastare il veleno. Mentre scendi i gradini della carrozza, senti la porta chiudersi alle tue spalle.

Se decidi di tornare al tuo giaciglio, vai al **239**.
Se preferisci andare in cerca del giocattolo buttato via da Shavane, vai al **111**.

91

Lanci a Chan un grido di avvertimento e poi ti getti di lato per evitare di finire infilzato da uno dei dardi di ghiaccio.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

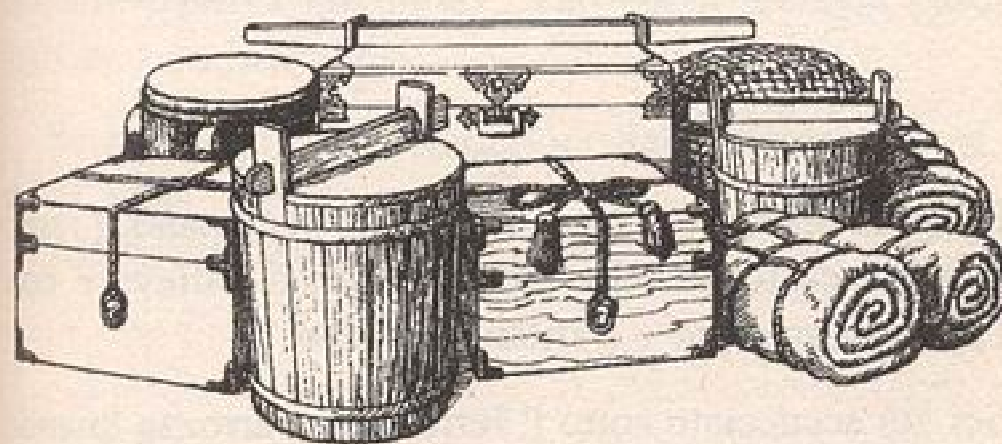
Se il totale ora è 4 o meno, vai al **48**.
Se è 5 o piú, vai al **258**.

92

"Capitano Chan, lascia andare il prigioniero..." sussurri, "e tieniti pronto a dare l'ordine alla carovana".

Chan ubbidisce con riluttanza, scioglie la fune dalla sella, ed ecco che un attimo dopo Xango affonda i talloni nei fianchi del cavallo, spronando la bestia al galoppo immediato. Non appena suo fratello è fuori pericolo, Kronar scoppia in una rude risata. Poi sia lui che il suo compagno lasciano andare la fune degli archi e fanno partire i dardi contro di voi.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e hai raggiunto il rango di Cavaliere del Sole, vai al **22**.
Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e desideri usarla, vai al **215**.
Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori, preferisci non usarle, o non hai raggiunto il rango dell'addestramento Ramas richiesto, vai al **170**.



93

La freccia ti penetra nella fronte, e subito un'esplosione di luce bianca ti acceca la vista. Per qualche attimo

hai l'impressione di stare precipitando in un abisso nero e senza fine, poi d'un tratto ogni sensazione sparisce, ed è il nulla.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, nelle catacombe di Fort Vlau.

94

Segui il passaggio fino a quando non arrivi a quello che un tempo doveva essere il laboratorio di un alchimista. Le pareti e il pavimento sono ricoperti di simboli e geroglifici rappresentanti gli elementi, gassosi e solidi, che formano il nostro universo. Vi sono anche sgabelli, panche e tavoli da lavoro, e alcuni di essi sono stati usati di recente. Sul lato opposto della stanza scorgi un'arcata buia e l'imbocco di un corridoio che si diparte verso nord.

Se decidi di ispezionare il laboratorio, vai all'**87**.
Se preferisci esplorare l'arcata buia, vai al **38**.

95

Dirigi le operazioni mentre i soldati sistemano il ramo sotto la carrozza, che siete riusciti a sollevare con l'aiuto di una fune e a sfilare dall'asse.

Sei già accucciato sotto il retro della carrozza quando senti un terrificante crack: il ramo si è spezzato in due... era completamente marcio all'interno! Con tuo grande orrore, ti ritrovi bloccato sotto l'asse, e la carrozza sta per rovesciarsi!

Gli uomini di Chan cercano freneticamente di sollevare la pesante vettura prima che questo ti schiacci sotto il suo peso.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e hai raggiunto il rango di Cavaliere del Sole Ramas o piú, vai al **165**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, o non hai raggiunto questo rango dell'addestramento Ramas, vai al **275**.

96

La porta si apre cigolando, e un attimo dopo venite investiti da una nube di polvere e fumo. Le grida e i singhiozzi soffocati della famiglia imperiale, provenienti dai corridoi del labirinto, sono chiaramente udibili. Temendo che il Khea-khan e il suo seguito siano già caduti tra le grinfie di Sejanoz, tu e il sergente vi affrettate lungo il tunnel con il soffitto a volta, decisi a trovarli il prima possibile. Dopo pochi secondi, però, arrivate a un incrocio.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione, vai al **246**.

Altrimenti, vai al **167**.

97

La lotta finisce bruscamente quando sferri un ultimo colpo mortale alla base del collo deformato della bestia, la quale stramazza a terra priva di vita. Assieme al Sergente Yeng corri subito ad aiutare il soldato im-

pigliato nella rete del tuo incantesimo. Con un colpo ben assestato elimini la creatura racchiusa nel bozzolo magico assieme a lui, poi reciti rapidamente le parole del controincantesimo: un attimo dopo il soldato è libero e può ringraziarti di cuore per l'aiuto che gli hai dato.

Ispezioni con cautela i corpi dei mostri e decidi che si tratta di discendenti di agarashi, molto probabilmente scesi dalle colline Hyunsei alla ricerca disperata di cibo: tutte e tre le carcasse, infatti, sono di una magrezza innaturale. Il Sergente Yeng conferma i tuoi sospetti e ti dice che tanto tempo fa, durante l'Era della Notte Eterna, questa terra era piena di agarashi, i mostri infernali creati da Agarash il Dannato. Quando Agarash venne distrutto dai Maghi Anziani, gli esseri che aveva originato si dispersero nelle terre selvagge del Chai. I discendenti di quelle bestie sono ancora vivi e si nascondono sulle colline, in grotte e caverne. Attaccano di rado i viaggiatori, e quando lo fanno è a causa della fame o di malattie.

Servendoti delle tue facoltà d'esploratore giungi rapidamente alla conclusione che non vi sono altre creature nelle vicinanze e che la zona è sicura. Subito dopo rimontate tutti in sella e proseguite verso la Foresta Javai. A poche miglia dalla foresta scoprite una fonte d'acqua fresca che sgorga proprio vicino alla pista. È un posto ideale per l'accampamento, e visto che la notte è vicina Yeng ordina a uno dei suoi uomini di tornare al convoglio per comunicare che li aspetterete lí.

Mentre attendi la carovana, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza (a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto).

Per proseguire, vai al **45**.

98

Ti allontani in fretta dal geyser in esplosione e raggiungi una zona piú sicura e asciutta; l'acqua bollente che ti è caduta addosso ti ha procurato ustioni in diverse parti del corpo, ma grazie alle tue innate arti superiori Ramas riesci a calmare il dolore e a ridurre il danno subito: perdi 3 punti di Resistenza.

Ti stai appena riprendendo dallo shock quando all'improvviso senti delle grida raccapriccianti.

Vai al **44**.

99

Prima che tu abbia il tempo di escogitare qualcosa, uno dei due mostri di ghiaccio volta la grande testa verso di te e ti fissa con sguardo terrificante. Un attimo dopo, dalle narici della creatura fuoriesce un cono di ghiaccio che vola verso di te, simile a un'enorme freccia gelida.

Vai al **61**.

100 *(fig. 7)*

Sbirci oltre la colonna, e una morsa ti serra la bocca dello stomaco quando scorgi la figura imponente



(fig. 7) L'Autarca Sejanoz in persona.

dell'Autarca Sejanoz, in piedi dall'altra parte dell'antica sala funebre.

Racchiuso da testa a piedi in un'armatura nera adorna di fili dorati, Sejanoz è piú alto di te di almeno mezzo metro. Il grande elmo a forma di testa di tigre gli nasconde il volto, mentre attorno a lui, simili a lingue di fuoco, volteggiano le pieghe di un mantello scarlatto. Solo le mani sono visibili, e sembrano quasi stonare con l'imponenza e la forza emanate dell'armatura: esse sono infatti ricurve come artigli, la pelle raggrinzita e fragile come pergamena antica. Sopra di esse si incurvano quattro lunghe lame affilate, simili ad artigli d'acciaio, che fuoriescono dai bracciali dorati che Sejanoz porta ai polsi.

In un angolo della sala, stretti l'un l'altro, vedi i membri della famiglia imperiale, gli occhi pieni di terrore. Una delle guardie imperiali dell'Autarca li tiene sotto la minaccia di una lunga asta fiammeggiante. Dalla cima dell'asta si levano volute di fumo bluastro: capisci che quella è l'arma che ha dato origine al fascio di energia assassino che ha ucciso il Sergente Yeng.

L'Autarca ti ordina di arrenderti. "Resistermi è del tutto inutile, e mortale. Le mie truppe, ormai, sono ovunque".

Stai per uscirtene con una risposta audace quando un dolore improvviso e lancinante ti esplode nella testa.

Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas, vai al **294**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **28**.

101

Scopri che il Principe Kamada è in pericolo. Le tue facoltà interpretative rivelano che il fanciullo verrà tradito da qualcuno vicino alla famiglia imperiale. Purtroppo non sei in grado di indovinare anche il nome del traditore, ma informi la principessa di quello che vedi e le consigli di rimanere sempre all'erta.

Le tue parole turbano Mitzu, che non riesce a trattenere le lacrime. Ella si scusa per la propria debolezza, poiché la società imperiale Chai non approva chi non è in grado di controllare le proprie emozioni, e poi ti chiede gentilmente di ritirarti.

Vai al **298**.

102

La Radice di Sabito ti permette di respirare sott'acqua e rimanere in vita fino a quando il soffitto non comincia a risalire.

Per proseguire, vai al **287**.

103

Il Sergente Yeng si offre di attaccare da solo la torretta, mentre tu e gli altri vi dirigete verso la tenda di comando. Dopo aver deciso il vostro piano d'azione, uscite dal nascondiglio e salite rapidamente la collinetta. Siete a venti metri dalla tenda quando fai cenno ai soldati di fermarsi: prima di attaccare, vuoi accertarti che l'ufficiale e i soldati siano dentro la tenda.

Se possiedi l'Arte Superiore degli Elementi e desideri usarla, vai al **63**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **179**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic, hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas e intendi servirti di questa disciplina, vai al **77**.

Se non possiedi queste Arti Superiori, non hai ancora raggiunto il rango richiesto dell'addestramento Ramas o preferisci non usarle, vai al **143**.

104

Hai sentito parlare dei dadi Xi, ma non sai come usarli. Mentre li esamini con attenzione, un sergente dalla carnagione olivastra si china verso di te e ti tira per la manica. Sorridendo della sua impazienza, gli passi i dadi; egli ci soffia sopra e poi li tira sul pavimento polveroso. Mentre tutti ti guardano aspettando la tua interpretazione, non puoi fare altro che scrollare le spalle e scusarti per la tua incompetenza. Il sergente dalla pelle olivastra fa un smorfia di disappunto, raccoglie i dadi e li torna al Capitano Chan. Il sergente mormora qualcosa, e tu capisci che la stima che aveva di te è di molto diminuita.

Per proseguire, vai al **153**.

105

Dopo la morte dei Brumalghast, senti la temperatura salire in questa parte della foresta. La morte delle

creature ha rotto l'incantesimo e la natura sta già ricominciando a tornare alla sua condizione normale. Servendoti delle tue facoltà curative, fai riprendere i sensi a Chan, poi assieme a lui ti affretti lungo la pista in direzione ovest, verso la carovana.

Quando uscite dalla foresta, vi imbattete nel Sergente Yeng, il quale, a capo di una squadra di ricognizione, sta controllando la foresta in cerca di voi. È quasi buio quando tornate alla carovana, dove Kau-Doshin manifesta grande preoccupazione quando gli raccontate quello che vi è successo nella foresta. Ordina di montare l'accampamento per la notte nelle vicinanze della pista e, su consiglio di Chan, accetta di far viaggiare il convoglio attraverso i campi anziché lungo la pista, visti i pericoli che si celano nella foresta.

Il giorno dopo, il viaggio si rivela ben piú difficile di quanto Kau-Doshin avesse previsto; il convoglio è costretto a rallentare per paura che le assi delle carrozze possano rompersi sul terreno sconnesso dei campi. Ora tu e Chan montate i cavalli che Bazan, il capo nomade, aveva donato a Xo-lin. Sono purosangue molto ben addestrati e assai resistenti.

Nel pomeriggio vi imbattete in un corso d'acqua di modeste dimensioni, e Chan ordina al convoglio di fermarsi per lasciare abbeverare i cavalli.

Stai dividendo una pagnotta con uno dei soldati quando all'improvviso senti un grido acuto. Viene dalla carrozza della Principessa Mitzu, e tu capisci subito che il principino è in pericolo.

Se decidi di andare a vedere cosa succede, vai al **127**.

Se preferisci ignorare il grido, vai al **296**.

106

All'improvviso scorgi i soldati di Chan prepararsi ad attaccare le creature da dietro. I due uomini cominciano a colpire con coraggio gli esseri mostruosi, ed è proprio grazie alla loro foga e al fattore sorpresa che i vostri avversari si distraggono per qualche attimo. Tu e il capitano riuscite ad approfittare di quella preziosa manciata di secondi e a estrarre le armi per difendervi. Purtroppo, però, nell'agitazione del momento, la tua Arma Ramas ti scivola di mano e scompare tra l'alta vegetazione che ti circonda.

Krakalla:

Combattività 50	Resistenza 48

Sei costretto a combattere senza Arma Ramas, che non riesci a recuperare, ma puoi aggiungere 1 al tuo punteggio di Combattività dal momento che uno dei soldati di Chan sta attaccando il mostro assieme a te.

Se vinci questo combattimento, vai al **241**.

107

Fai ricorso alla tua Arte Ramas dell'Interpretazione e ispezioni le impronte per diversi minuti, ma non sei in grado di determinare con certezza quale sia la direzione giusta. Il tuo sesto senso Ramas ti dice che la tua

Arma non è lontana, ma non riesci a individuare con precisione dove essa si trovi.

Se decidi di imboccare il tunnel di sinistra, vai al 94.
Se preferisci esplorare quello di destra, vai al **155**.

108

Il Sergente Yeng estrae la spada e attraversa di corsa la sala funebre in direzione della porta indicata da Kau-Doshin. Tu adagi dolcemente il capo del saggio consigliere sul pavimento di pietra e segui Yeng, ma non appena questi tira verso di sé il pesante portale di pietra, viene investito da un fascio di energia elettrica e scagliato all'indietro, al centro della sala funebre. Ti affretti al suo fianco per soccorrerlo, ma è già troppo tardi: lo scoppio lo ha ucciso all'istante.

Vai al **250**.

109

Osservi gli esploratori e il loro sergente galoppare lungo la pista fino a quando Chan non ordina alla carovana di proseguire verso il villaggio. Mentre attraversate il paese, i bambini del luogo, eccitati alla vista delle carrozze, si mettono a correre accanto ai cavalli, offrendo loro della biada fresca. Per ringraziarli, i guidatori lanciano loro qualche Ren fresco di zecca, la moneta che circola nel Chai.

A metà pomeriggio il convoglio entra in una zona alberata. In alcuni punti le fronde dei rami si piegano sopra la strada a formare un verde tendaggio che vi protegge dalla calura del sole accecante.

Mentre passate sotto a uno di questi tunnel, il tuo sesto senso Ramas ti avverte della presenza di un pericolo nascosto. Avvisi Chan della cosa, ed egli ti dà subito ascolto: temendo un'imboscata da parte della banda di Kronar, ordina ai propri uomini di stare ancora piú all'erta. Percorri con sguardo preoccupato gli alberi che vi circondano alla ricerca di qualche segno visibile di pericolo, ma senza successo. Poi all'improvviso un grido agghiacciante echeggia tutto intorno. Volti lo sguardo e vedi con orrore tre creature mostruose che stanno attaccando il guidatore della carrozza che trasporta la Principessa Mitzu. Devono essere piombate giú dai rami nell'attimo in cui la vettura passava sotto le fronde scure.

Tu e il Capitano Chan voltate immediatamente i cavalli e galoppate verso la carrozza. L'uomo sta combattendo con valore, ma le creature infernali lo hanno ferito gravemente, e le forze gli stanno venendo meno. Devi agire in fretta se vuoi salvare la sua vita e quella della principessa dagli artigli dei mostri.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **141**.
Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e desideri usarla, vai al **132**.
Se possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas e desideri usarla, vai al **219**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore o preferisci non usarle, vai al **18**.

110

Fort Vlau è sotto assedio. Uno squadrone di cavalleria bhanariana è riuscito ad aprire una breccia nelle mure difensive esterne della roccaforte, e in quel punto la battaglia infuria. Intensifichi la vista e ti rendi conto che le forze attaccanti vengono comandate da una collinetta a sud del forte. Appollaiato in cima alla collinetta scorgi un appostamento di comando costituito da una tenda e da una torre di legno. Attraverso segnalazioni eseguite con delle bandiere, l'ufficiale bhanariano riesce a guidare le sue truppe all'attacco e a dirigerle verso le sezioni piú deboli della roccaforte assediata.

Chan ordina alla carovana di lasciare la pista e di dirigersi verso l'erba alta delle praterie. Ti consulti con il capitano e capisci che è molto preoccupato. Il convoglio è particolarmente vulnerabile, fermo com'è in mezzo alla pianura, e d'altra parte nelle vicinanze non c'è traccia di nascondiglio alcuno. Chan è davvero preoccupato, ma tu gli dici di non arrendersi, perché hai escogitato un piano particolarmente audace.

Vai al **236**.

111

Cerchi tra l'erba alta sul retro della carrozza, ma non riesci a trovare il giocattolo. Il tuo sesto senso ti dice che qualcun altro l'ha trovato prima di te. Imprecando contro la sfortuna, abbandoni la ricerca e torni al tuo giaciglio.

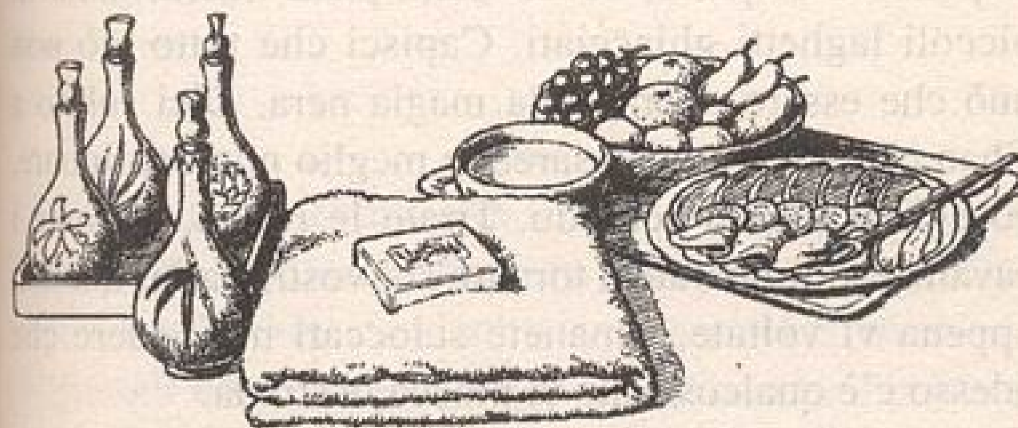
Vai al **239**.

112

Vedi Xango cadere di sella mentre il cavallo percorre al galoppo il tratto impervio di strada che vi separa dai banditi. A quella vista Kronar e il suo compagno si affrettano ad aiutarlo, e immediatamente Chan approfitta del momento per far cenno alla carovana d'avanzare.

I conducenti dei carri frustano i cavalli, ed ecco che le carrozze prendono a muoversi lungo la strada e acquistano a poco a poco velocità. Aspettate pazientemente che il convoglio oltrepassi la vostra postazione, dopo di che spronate i cavalli e lo seguite. Cosí, mentre Kronar si accerta che suo fratello sia sano e salvo, le carrozze hanno il tempo di portarsi fuori dal raggio di azione dei banditi.

Vai al **40**.



113

L'Autarca grida per il dolore quando la Freccia della Giustizia gli penetra nel cuore. Quando il tiranno cade a terra in ginocchio, tu ti precipiti a trascinare via il fanciullo spaventato dal corpo di Sejanoz, che si sta

rapidamente decomponendo. Per secoli i suoi poteri magici erano riusciti a preservare quel corpo cadaverico e a tenere a bada gli effetti del tempo, ma ora bastano pochi attimi a far sí che il tempo si prenda la propria rivincita sul demoniaco tiranno bhanariano. Le ossa e la carne di Sejanoz si disintegrano in polvere fine, che penetra nelle crepe del terreno e scompare per sempre.

Vai al **286**.

114

Gli alberi sembrano innaturalmente immobili e freddi mentre seguite la pista coperta di ghiaia che conduce nel cuore di questa foresta senza nome. Mano a mano che vi addentrate nel bosco, la temperatura scende fino a quando non vedete la brina imbiancare i rami, e le pozze d'acqua al bordo della pista trasformarsi in piccoli laghetti ghiacciati. Capisci che tutto ciò non può che essere opera della magia nera. Dici subito a Chan che a tuo avviso sarebbe meglio non continuare, ed egli si dice d'accordo. Tirate le redini, fermate i cavalli e vi preparate a tornare sui vostri passi, ma non appena vi voltate, rimanete scioccati nel vedere che adesso c'è qualcosa che vi blocca la strada.

Vai al **235**.

115

Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita – *Rete* – e punti la mano contro la creatura all'attacco. Non osi scagliare altri incantesimi piú distruttivi per timore di colpire il soldato, perciò puoi solo sperare che il tuo attacco magico sortisca l'effetto desiderato.

Un fascio di fibre appiccicose fuoriesce dalla tua mano e si avvolge attorno alla bestia e alla sua preda, ponendo immediatamente fine al feroce attacco. Smonti immediatamente di sella ed estrai la tua Arma Ramas appena in tempo per contrastare l'assalto degli altri due mostri.

Chagarashi:

Combattività 44	Resistenza 40

Puoi aggiungere 1 al tuo punteggio di Combattività per tutta la durata di questo combattimento perché il Sergente Yeng sta lottando al tuo fianco.

Se vinci questo combattimento, vai al **97**.

116

Avanzate in un labirinto di tunnel fino a quando non raggiungete una stanza funebre dal soffitto basso. Qui vedi Kau-Doshin rannicchiato a terra. Un rivolo di sangue gli esce dalla bocca, e tu capisci che l'uomo è in fin di vita. Gli prendi dolcemente la testa tra le mani, ed egli sussulta per il dolore a causa delle molte ferite. Riesce a parlare a malapena: indica una porta ad arco che si trova dall'altra parte della sala e sussurra in un fil di voce: "Salva...li!"

Vai al **108**.

117

Shavane si rifiuta in tutti i modi di mostrare l'amuleto, ti accusa di essere in combutta con il soldato Yankin e di agire per conto del nemico in veste di agente segreto. Il Capitano Chan non si lascia affatto influenzare da quelle parole, ma avanza invece con fare deciso verso la donna e le strappa la collana dal collo. Shavane protesta gridando e tenta disperatamente di riprendere il ciondolo, ma Chan la tiene a distanza con la mano sinistra mentre con la destra solleva l'amuleto.

Un brusio stupefatto si leva dalla folla quando tutti si rendono conto che sul ciondolo di Shavane è incisa la testa di tigre, emblema dell'Autarca Sejanoz.

Vai al **74**.

118

Abbandoni il tentativo di aprire il portale sigillato e torni alla carovana. La ruota danneggiata è stata riparata e cosí, dopo circa un'ora, il convoglio può riprendere il viaggio verso est. Montate un accampamento per la notte proprio lungo la pista, nei pressi di un piccolo villaggio addormentato di nome Sansei, e il giorno seguente proseguite senza intoppi sotto un sole cocente.

Poco prima di mezzogiorno, durante il terzo giorno di marcia per Rakholi, la colonna raggiunge il limitare di un'ampia vallata che si trova a 50 miglia di distanza dalle rive del Tkukoma. È la Valle di Nahba, una regione strana e spettacolare che fa parte della Grande Pianura Chai, punteggiata da centinaia di piccoli fumaioli e geyser. Enormi colonne di vapore e di acqua bollente si levano verso il cielo, spinte dalla pressione dei gas che salgono dalle viscere della terra. Alcune delle gallerie sotterranee sono profonde miglia e miglia, e raggiungono quasi il cuore di lava del pianeta.

La pista attraversa questo territorio alieno e, mentre si avvicina l'oscurità, vi ritrovate in un luogo non lontano dal confine occidentale della valle. Montate un accampamento per la notte tra le pozze ribollenti e le piccole aperture vulcaniche e preparate un pasto serale a base di uova sode e pesce cucinato al vapore. Dopo cena cerchi di dormire, malgrado i sinistri gorgoglii e brontolii che echeggiano tutt'intorno a questa singolare vallata.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che ora hai estratto è 4 o meno, vai al **288**.

Se va da 5 a 9, vai al **30**.

119

Mandi il Sergente Yeng in cerca di un po' d'esplosivo presso l'armeria del forte. Egli ubbidisce e ritorna rapidamente con una botte di polvere esplosiva. Ne versi subito una manciata in una crepa che scorgi sotto il portale, sistemi la miccia, poi le dai fuoco e ti allontani. Vi è una sorda esplosione, il portale si spalanca, e un attimo dopo venite investiti da una nube di polvere

e fumo, mentre le grida e i singhiozzi soffocati della famiglia imperiale, provenienti dai corridoi del labirinto, diventano chiaramente udibili.

Temendo che il Khea-khan e il suo seguito siano già caduti tra le grinfie di Sejanoz, tu e il sergente vi affrettate lungo il tunnel, decisi a trovarli il prima possibile. Dopo pochi secondi, però, arrivate a un incrocio.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione, vai al **246**.
Altrimenti, vai al **167**.

120

"Vado a chiamare Kau-Doshin" dice Shavane, "lui saprà cosa fare".

L'infermiera lascia la carrozza, e durante la sua assenza estrai la pozione e ne somministri un po', diluita in acqua, al malato. Il principe sta cominciando a riprendersi quando il consigliere di corte arriva e assume il controllo della situazione. Ti ringrazia per il tuo aiuto e ti chiede di andartene mentre lui preparerà una 'pozione adatta' per contrastare il veleno. Mentre scendi i gradini della carrozza, senti la porta chiudersi alle tue spalle.

(Ricordati di cancellare la Klorva dal tuo Registro di Guerra.)

Se decidi di tornare al tuo giaciglio, vai al **239**.
Se preferisci andare in cerca del giocattolo buttato via da Shavane, vai al **111**.

121

Quando uscite dalla foresta, vi imbattete nel Sergente Yeng, il quale, a capo di una squadra di ricognizione, sta controllando la foresta in cerca di voi.

È quasi buio quando tornate alla carovana, dove Kau-Doshin manifesta grande preoccupazione quando gli raccontate quello che vi è successo nella foresta. Ordina di montare l'accampamento per la notte nelle vicinanze della pista e, su consiglio di Chan, accetta di far viaggiare il convoglio attraverso i campi anziché lungo la pista, visti i pericoli che si celano nella foresta.

Il giorno dopo, il viaggio si rivela ben piú difficile di quanto Kau-Doshin avesse previsto; il convoglio è costretto a rallentare per paura che le assi delle carrozze possano rompersi sul terreno sconnesso dei campi.

Ora tu e Chan montate i cavalli che Bazan, il capo nomade, aveva donato a Xo-lin. Sono purosangue molto ben addestrati e assai resistenti.

Nel pomeriggio vi imbattete in un corso d'acqua di modeste dimensioni, e Chan ordina al convoglio di fermarsi per lasciare abbeverare i cavalli. Stai dividendo una pagnotta con uno dei soldati quando all'improvviso senti un grido acuto. Viene dalla carrozza della Principessa Mitzu, e tu capisci subito che il principino è in pericolo.

Se decidi di andare a vedere cosa succede, vai al **127**.
Se preferisci ignorare il grido, vai al **296**.



(fig. 8) La carovana imperiale lascia il cortile del palazzo.

122 *(fig. 8)*

Assieme a Chan ti avvi verso il cortile del palazzo, dove vi aspetta la carovana imperiale, che si sta preparando per il lungo viaggio verso est.

La carovana è formata da tre grandi carrozze trainate ciascuna da otto cavalli, e da 20 cavalieri imperiali che indossano semplici tuniche cremisi. Le decorazioni dorate che un tempo abbellivano le carrozze di Stato sono state tolte, mentre i fianchi laccati sono stati ridipinti in un semplice color marrone per nascondere la vera natura del convoglio. Questi cambiamenti incontrano l'approvazione di Chan, dal momento che in questo modo la carovana non attrarrà nessuna attenzione indesiderata nel corso del viaggio.

Con un rapido cenno del capo, Chan ordina a una guardia delle stalle di portargli il suo cavallo, un bellissimo stallone forte e fiero. La giovane sentinella porta anche una bella cavalla bruna, di cui ti consegna le redini.

"Cavalcheremo assieme, mio signore" dice Chan, balzando in sella.

Tu fai lo stesso, dopo di che osservate in silenzio il vecchio Khea-khan e la sua famiglia arrivare nel cortile. I servitori li fanno salire nella carrozza di mezzo, le porte si chiudono, ed ecco che Chan ordina alla colonna di mettersi in marcia. La carovana avanza lentamente, passa sotto le porte del Palazzo Imperiale ed esce nella città. Tu e Chan vi avviate dietro alla terza carrozza; mentre ti avvii verso la città, l'ultimo suono

che senti è il pianto dei servitori che il Khea-khan non ha potuto portare con sé.

Per proseguire, vai al **58**.

123

Riaccompagni il Principe Kamada dalla madre e aiuti a trasportare il Khea-khan fuori dalle catacombe pericolanti.

Il Capitano Chan vi incrocia nei pressi del portale di accesso ed è enormemente sollevato nel vedere che la famiglia imperiale è sana e salva. Ma quando gli dici che Sejanoz è morto, non riesce a credere alle proprie orecchie.

"Che Ishir sia lodata! Finalmente, dopo 3000 anni, il nostro continente si è liberato di quel maledetto tiranno!"

Vai al **300**.

124

Per quasi un'ora ti aggiri per le vie della strana città-tendopoli, capitale di un popolo di nomadi, ammirandone i colori e assaporandone gli strani odori.

Nel corso delle tue esplorazioni, hai l'occasione di comperare del cibo al prezzo di 1 Corona d'Oro (pari a 10 Ren) per Pasto, due frecce al prezzo di 1 Corona d'Oro ciascuna (pari a 20 Ren) e del Vino di Riso per 1 Corona d'Oro a bottiglia.

Se decidi di acquistare una o piú delle merci sopra elencate, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra.

Per proseguire, vai al **268**.

125

Balzate oltre i corpi dei Bhanariani e lasciate la sala infilandovi in un foro nella parete, avanzate quindi in un labirinto di tunnel fino a quando non raggiungete una stanza funebre dal soffitto basso.

Qui vedi Kau-Doshin rannicchiato a terra. Un rivolo di sangue gli esce dalla bocca, e tu capisci che l'uomo è in fin di vita. Gli prendi dolcemente la testa tra le mani, ed egli sussulta per il dolore a causa delle molte ferite. Riesce a parlare a malapena: indica una porta ad arco che si trova dall'altra parte della sala e sussurra in un fil di voce: "Salva...li!"

Vai al **108**.

126

"Certo, Vostra Maestà" rispondi con simpatia. Poi estrai i dadi Xi dalla tasca e li porgi alla principessa, la quale ci soffia sopra piú volte e poi li lancia sul piano di marmo del tavolo.

Esamini con attenzione la posizione dei dadi e deglutisci a fatica: quello che vedi non ti piace per nulla.

Vai al **101**.

127

Raggiungi di corsa la carrozza e vedi che la Principessa Mitzu intenta a consolare il figlio, che trema per la paura. Chan è lí vicino e tiene in mano un serpente, reggendolo per la coda. Deglutisci a fatica quando vedi che si tratta di una vipera scarlatta, un serpente notoriamente velenosissimo. Uno dei soldati di Chan viene trattenuto da due suoi compagni. L'uomo sta protestando la propria innocenza.

"Che cosa sta succedendo?" chiedi. Chan ti spiega che il principe ha disturbato la vipera, addormentata sotto la sua culla.

"È fortunato a essere ancora vivo" dice Mitzu, stringendolo a sé. "Il suo grido ha messo me e Chan in allarme, e quando siamo arrivati, abbiamo trovato il soldato Yankin nella carrozza. Sospetto che sia un agente nemico, una spia dell'Autarca".

"Non è vero, lo giuro!" risponde l'accusato. "Ero qui vicino quando ho sentito il principe gridare. Mi sono precipitato nella carrozza per salvarlo. Pensavo che lo stessero attaccando!"

Fissi l'uomo negli occhi, e il tuo sesto senso Ramas ti dice che sta dicendo la verità.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **152**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas e desideri usarla, vai al **230**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori, o preferisci non usarle, vai al **244**.

128

Rientri in possesso della tua Arma Ramas, che sfili dalla mano di uno dei ladri stesi a terra, la pulisci e la rinfili nel fodero (riannotala nella lista degli Oggetti Speciali).

Ispezioni rapidamente la sala e trovi molti oggetti probabilmente rubati dalle tombe del cimitero, ma niente che potrebbe esserti utile. Nella parete di sinistra c'è una porta assicurata da un chiavistello, e il tuo sesto senso ti dice che lí dentro c'è qualcuno tenuto prigioniero. Tiri con cautela il chiavistello e giri la maniglia; la porta si apre cigolando, e immediatamente vieni investito da un fetore insopportabile che nemmeno la tua Arte Ramastan della Difesa riesce a contrastare. Affondando il naso nella manica della tua tunica, entri con cautela nella stanza buia.

Vai al **240**.

129

Mentre il prigioniero viene condotto via, chiedi al Capitano Chan cosa intenda fare di lui.

"Ora è nostro ostaggio, il nostro salvacondotto per attraversare la foresta al riparo da aggressioni e pericoli. Scommetto che il Capitano Kronar non commetterà tante sciocchezze quando verrà a sapere che il suo fratellino è nostro prigioniero".

Dormi bene e ti alzi poco prima dell'alba per aiutare i soldati a preparare i cavalli. Anche al prigioniero viene assegnato un cavallo, che l'uomo cavalca vicino

a te e al Capitano Chan, in testa alla carovana. La strada costeggia il limitare della foresta, e dopo un'ora di viaggio scorgi in lontananza qualcosa che ti mette in allerta. A destra vedi un'altura coperta d'alberi che corre parallela alla pista. Interroghi il prigioniero, ed egli conferma che quello è il punto in cui suo fratello Kronar ha organizzato l'imboscata.

Chan ordina al convoglio di fermarsi e di aspettare altri ordini, e poi si avvia assieme a te e al prigioniero lungo la pista. Le mani di Xango sono legate dietro la schiena, e dal collo gli pende un cappio collegato a una fune a sua volta assicurata alla sella del capitano. Se Xango tenterà di scappare, quando la fune si sarà tesa il prigioniero finirà o con lo strangolarsi o con il rompersi il collo.

All'improvviso vedete due cavalieri comparire sul crinale della collinetta. I due smontano di sella, scompaiono tra gli alberi e qualche attimo piú tardi ricompaiono a meno di trenta metri di distanza da voi. Chan riconosce immediatamente uno dei due, un uomo alto che indossa una tunica imbottita di seta nera e rossa: è il Capitano Kronar. Osservi con crescente trepidazione mentre Kronar sfila l'arco di spalla, estrae una freccia e prende la mira. Un attimo dopo il suo compagno fa lo stesso.

"Lascia andare mio fratello, Chan!" ordina Kronar. "Liberalo subito, altrimenti tu e il tuo compagno potete già considerarvi cadaveri!"

Un brivido ti scende lungo la schiena quando il tuo sesto senso Ramas ti comunica che quella non è una minaccia a vuoto: Kronar è un arciere di prima qualità.

Se decidi di suggerire a Chan di ubbidire all'ordine di Kronar, vai al **92**.

Se invece preferisci dirgli di ignorare le parole di Kronar, vai al **277**.

130 *(fig. 9)*

L'umore dei soldati e del seguito imperiale è piuttosto dimesso dopo quello che vi è successo nella Valle di Nahba. Soltanto la vista del fiume Tkukoma, e del famoso Ponte Vulkin che attraversa le sue acque maestose, riesce a risollevare gli animi. Chan ti dice che il ponte è stato battezzato a memoria di un antico Kheakhan di Chai, uno degli illustri antenati di Xo-lin.

La carovana si ferma davanti all'imbocco del ponte e il Khea-khan fa una delle sue rare comparse: scende dalla carrozza e va a rendere omaggio a un tempietto dedicato al suo famoso antenato.

Al di là del ponte si trova il regno di Lissan. Entrate in questo territorio amico e nel tardo pomeriggio scorgete tre cavalieri che si avvicinano alla carovana, lungo la pista, in groppa a dei robusti pony neri. Scorgi subito la bandiera rossa con la testa di lupo di Bazan, uno dei piú famosi leader nomadi di Lissan.

Il capo del gruppo vi saluta con calore e comunica al Capitano Chan che in questa regione sono stati avvistati di recente alcuni esploratori bhanariani. L'uomo si offre di scortare la carovana a Rakholi



(fig. 9) Tre cavalieri vi si avvicinano.

assieme ai suoi compagni, e Chan accetta con gratitudine.

Per proseguire, vai al **229**.

131

Nella caduta batti la testa con violenza, rimani ferito alla fronte e ti fratturi la spalla: perdi 4 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **200**.

132

Sollevi il braccio sinistro e stringi il pugno, e poi, mentre galoppi verso la carrozza della principessa, prendi la mira. Pronunci le parole dell'incantesimo del Regno Antico – *Pugno Invisibile* – ed ecco che un fascio di energia erompe dalla tua mano e colpisce una delle bestie in pieno stomaco. La creatura gira su se stessa e cade a capofitto sulla strada, dove un attimo dopo viene schiacciata dagli zoccoli dei cavalli che avanzano.

Vai al **243**.

133

Mentre Chan scende le scale, ti dice di affrettarti a seguirlo, perché i missili nemici ora stanno colpendo i bastioni con grande frequenza, e rimanere lí sopra equivarrebbe a un vero e proprio suicidio.

"Ma da quassú posso vedere meglio il nemico" rispondi con coraggio. "Vai avanti tu, capitano, io vi raggiungerò piú tardi".

Chan copre d'un balzo i pochi scalini che restano e si affretta verso il cancello. Nell'attimo in cui ti volti per osservare le linee nemiche, senti un'esplosione assordante, e un attimo dopo vieni accecato da un vivido lampo di fiamme gialle.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che ora hai estratto è 3 o meno, vai al **226**.
Se va da 4 a 6, vai al **21**.
Se va da 7 a 9, vai al **218**.

134

La scoperta del cacciatore morto vi preoccupa parecchio, ciononostante proseguite in silenzio. Mano a mano che vi addentrate nel bosco, la temperatura scende fino a quando non vedete la brina imbiancare i rami e le pozze d'acqua al bordo del sentiero trasformarsi in piccoli laghetti ghiacciati. Capisci che tutto ciò non può che essere opera della magia nera. Dici subito a Chan che a tuo avviso sarebbe meglio tornare indietro, ed egli si dice d'accordo.

Tirate le redini, fermate i cavalli e vi preparate a tornare sui vostri passi, ma non appena vi voltate, rimanete scioccati nel vedere che adesso c'è qualcosa che vi blocca la strada.

Vai al **235**.

135

Stai per comunicare al Sergente Yeng quello che hai percepito quando la minaccia di pericolo si trasforma all'improvviso in terribile realtà.

All'improvviso un grido gutturale rompe il silenzio, costringendoti a voltarti sulla sella per fronteggiare il nemico. Con tuo grande orrore scopri che non si tratta affatto di banditi, bensí di esseri non umani.

Dall'erba alta della prateria fuoriescono tre mostri con lunghi arti, pelle verdastra coperta di scaglie e zanne che colano bava. La creatura emersa per prima dalla fitta vegetazione balza in aria come una scimmia scatenata, spaventando il tuo cavallo che, terrorizzato, si leva sulle zampe posteriori.

Estrai l'Arma Ramas dal fodero e cerchi di far partire il primo colpo mentre il tuo cavallo indietreggia impaurito e si allontana dal mostro.

Chagarashi:
Combattività 42 Resistenza 38

Se vinci questo combattimento, vai al **9**.

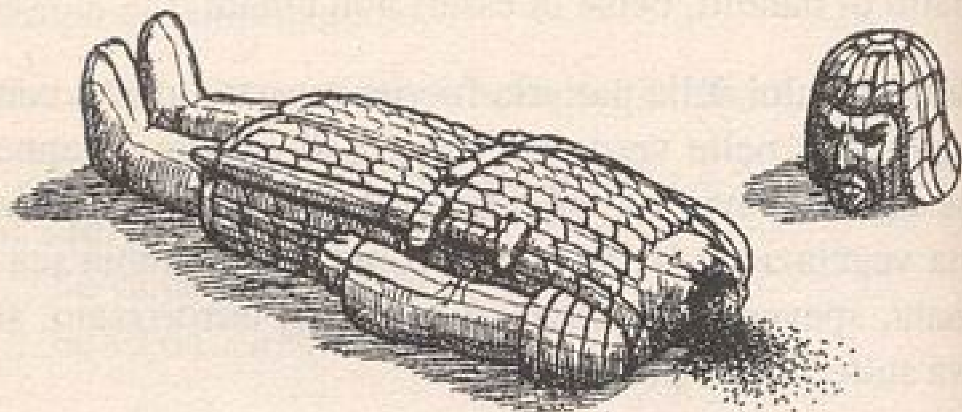
136

Fai ricorso alla tua Arte Superiore per dare origine a una nebbia che turbina fischiando in mezzo al gruppo di ladri. Non appena senti le grida di panico degli uomini, spalanchi la porta con un calcio. I ladri si voltano di scatto, e tu capisci dalle espressioni dipinte sui loro visti che li hai presi completamente di sorpresa.

Purtroppo, però, vedi che uno di essi è armato della tua Arma Ramas.

Ladri di Tombe (con Arma Ramas):
Combattività 48 Resistenza 48

Se vinci questo combattimento, vai al **12**.



137

Ti allontani dal corpo del Bhanariano morto e balzi in piedi, ansioso di confrontarti con l'Autarca Sejanoz. Vedi con orrore che questi ha preso prigioniero il Principe Kamada. La Principessa Mitzu tenta coraggiosamente di liberare il proprio figlio, ma viene scaraventata crudelmente a terra dalla mano cadaverica del tiranno.

Emettendo una risata crudele, Sejanoz ti saluta e si volta per scappare in un tunnel adiacente, il giovane principe stretto nella morsa del suo braccio.

"Salvalo!" ti supplica Mitzu. "Ti scongiuro, salva mio figlio!"

Se decidi di inseguire l'Autarca, vai al **208**.

Se preferisci tentare di bloccarlo con l'Arco, vai al **65**.

138

Inserisci la punta della tua Arma Ramas sotto il bordo del portale e spingi con tutta la tua forza. Dapprima esso rimane immobile, ma tu insisti fino a quando non percepisci un lieve movimento.

Purtroppo questa azione fa scattare una trappola magica, opera di qualche mago che l'ha posta lí, centinaia di anni or sono, a protezione del portale nascosto. L'esplosione ti acceca e le scintille bianco-azzurre ti ustionano il viso e le mani: perdi 3 punti di Resistenza.

(Se possiedi l'Arte Superiore della Liberazione, puoi ridurre di 1 punto il danno subito sulla Resistenza.)

Per proseguire, vai al **265**.

139

Ti alzi in piedi appena in tempo per vedere gli altri ladri di tombe scappare in groppa ai loro cavalli e dirigersi verso le distanti rovine di Zanaza. Nella fretta di andarsene, hanno abbandonato sia il loro carro che il loro compagno.

Ti guardi intorno in cerca della tua Arma Ramas e poi d'un tratto ti rendi conto che i ladri te l'hanno rubata! Imprechi contro di loro ad alta voce e ti ripro-

metti di riacciuffarli per farti restituire la tua preziosa lama.

(Cancella dalla lista degli Oggetti Speciali la tua Arma Ramas.)

Per proseguire, vai al **260**.

140

Tra i ranghi serrati dei lancieri nemici scorgi una bandiera scarlatta con sopra ricamata una testa dorata di tigre: è lo stendardo personale dell'Autarca, il che significa che Sejanoz è presente di persona nel campo di battaglia. Scioccato da quella scoperta, temi che il tiranno sia a conoscenza del fatto che la famiglia imperiale Chai si sta nascondendo all'interno del forte.

I soldati bhanariani si fermano a 300 metri dalle mura di Fort Vlau, fuori dalla portata delle frecce degli arcieri. Il cannone a vapore viene trasportato da una squadra di buoi fino a 50 metri di distanza, protetto da un grande carro fornito di schermo di ferro. Kasarian teme che il nemico si stia preparando a bombardare il cancello principale e ordina a tutti di allontanarsi.

Se decidi di obbedire al comando di Kasarian, vai al **37**.
Se preferisci ignorarlo, vai al **184**.

141

Sollevi il braccio destro e pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita – *Mano di Fuoco* – mentre galoppi verso la carrozza della principessa. Un fascio di fiamme azzurre erompe dalle tue dita e vola ad arco verso una delle bestie, colpendola alla schiena.

La creatura gira su se stessa e cade a capofitto sulla strada, dove viene schiacciata dagli zoccoli dei cavalli.

Vai al **243**.

142

Pronunci in fretta le parole dell'incantesimo del Regno Antico – *Scudo* – e con il palmo della mano destra tracci in aria un cerchio immaginario. I tuoi veloci riflessi fanno sí che la letale saliva del verme non ti colpisca, ma vieni ugualmente raggiunto da alcune gocce che ti bruciano il viso e gli abiti: perdi 2 punti di Resistenza.

Scioccata per la tua inaspettata resistenza, la creatura indietreggia rapidamente e si ritira nella bocca vulcanica da cui era sbucata.

Per proseguire, vai al **2**.

143

Estrai la tua Arma Ramas e ti scagli all'attacco, sulle labbra il grido di guerra dei Ramas: "Per Sommerlund e per i Ramas!"

Comando di Cavalleria Bhanariano:
Combattività 50 Resistenza 50

Puoi aggiungere 3 punti alla tua Combattività per la durata di questo combattimento, grazie all'aiuto che ti danno le tre guardie imperiali Chai che lottano al tuo fianco.

Se vinci questo combattimento, vai al **266**.

144

Ti servi delle tue arti superiori per determinare la posizione della tua arma rubata. Dopo diversi minuti di concentrata meditazione, decidi che essa deve trovarsi da qualche parte alla fine del tunnel di sinistra.

Vai al **94**.

145

Chan ordina a due dei suoi uomini di accompagnarlo e poi mette te a capo della scorta della carovana mentre lui sarà via a esplorare la macchia d'alberi. Il capitano dà l'ordine di muoversi, gira il suo stallone e parte al galoppo leggero verso gli alberi distanti, seguito dai suoi uomini. Mentre lo guardi allontanarsi, il Sergente Yeng ti informa che è inusuale per gli avvoltoi della pianura riunirsi cosí numerosi. Intensifichi la vista per vedere meglio gli uccelli neri che volano in circolo sopra i pini scuri, e il tuo sesto senso Ramas cominci a vibrare, confermando cosí che i sospetti di Yeng sono ben fondati.

Il capitano e i suoi uomini se ne sono andati appena da un quarto d'ora quando d'un tratto scorgi uno dei due soldati galoppare a rotta di collo verso la carovana e fare freneticamente cenno con un braccio. Capisci immediatamente che è successo qualcosa di grave.

Vai al **292**.

146

Metti in allerta Chan, dicendogli che quelle creature non sono dei normali agarashi. Temi che possano uccidere i vostri cavalli se proverete a caricare contro di loro, perciò gli dici che la miglior cosa da fare per voi è abbandonare le cavalcature e scappare a piedi tra gli alberi, finché siete ancora in tempo.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas, aggiungi 1 al numero che hai estratto.

Se il totale è 4 o meno, vai al **68**.
Se è 5 o piú, vai al **181**.

147

Sei sopravvissuto all'attacco psichico dell'Autarca, ma questo ha comunque raggiunto il suo scopo. Distratto dal dolore improvvisamente esploso nella tua testa, non fai a tempo a vedere la Guardia Imperiale che si lancia contro di te fino a quando non è troppo tardi per contrastare il suo attacco. Emettendo un grido raccapricciante, il guerriero ti si avventa contro e cerca di conficcarti nel petto la punta della sua lama incantata.



(fig. 10) Il bandito fa roteare l'ascia da guerra.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **33**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e desideri usarla, vai al **212**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas e desideri usarla, vai al **188**.

Se possiedi l'Arte Superiore degli elemtni e hai raggiunto il rango di Grande Maestro Superiore, vai al **242**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori o preferisci non usarle, vai al **223**.

148 *(fig. 10)*

Aggiri la postazione dei banditi senza che loro si accorgano di nulla, e ti stai preparando ad attaccarli quando una cornacchia appollaiata su un ramo proprio sopra la tua testa si leva improvvisamente in volo. Il gracchiare dell'uccello e lo sbattere delle sue ali spaventa i due banditi, che si voltano di scatto.

Sollevi subito la tua arma e balzi verso il loro nascondiglio. Fai partire un primo fendente e colpisci di striscio un bandito sull'elmetto di pelle, facendogli perdere i sensi. Il suo compagno afferra l'ascia e reagisce sferrando un colpo maldestro e tentando di colpirti alla testa, ma tu scansi l'attacco senza difficoltà e poi ti prepari a combattere.

Bandito della Prateria:

Combattività 28 Resistenza 28

Se vinci questo combattimento, vai al **25**.

149

All'alba vieni svegliato da un preoccupante trambusto. L'allarme della guarnigione sta chiamando tutti alle armi. Afferri il tuo equipaggiamento, sali di corsa gli scalini che portano ai bastioni e guardi verso la pianura meridionale. In lontananza, scorgi una consistente armata nemica, formata sia da cavalieri che da fanti, che si sta preparando ad attaccare il forte.

Poco dopo vieni raggiunto da Chan, il quale scruta con occhi esperti la pianura e ordina subito al Sergente Yeng di andare ad assicurarsi che il Khea-khan e il suo seguito si trovino al sicuro nelle catacombe e che il portale sia ben sorvegliato, e poi di tornare immediatamente a fare rapporto. Quindi il capitano ordina alle sue truppe di spostarsi sui bastioni per dare man forte alla provata guarnigione di Kasarian.

"Sarà dura respingere quest'attacco" dice.

Poi senti un'esplosione distante, e quando guardi verso le linee nemiche vedi una nube di fumo bianco levarsi verso il cielo.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che ora hai estratto va da 0 a 4, vai al **206**.

Se va da 5 a 9, vai al **57**.

150

Ti allontani dai corpi dei Bhanariani e guardi in alto, verso la torretta. Lí scorgi il Sergente Yeng che, con il pollice rivolto verso su, ti comunica che ormai avete preso il controllo della postazione nemica. Ti affretti verso la torre e ti incontri con Yeng alla base della scaletta di legno.

"Vai a prendere dei cavalli, sergente!" dici, al che Yeng sbatte i tacchi e corre ad eseguire l'ordine.

Sali in fretta in cima alla piattaforma, sbirci oltre il parapetto e vedi che il sergente e gli altri uomini stanno riunendo i cavalli nemici, sí che possiate scappare in fretta a missione compiuta. Prendi le bandiere degli sbandieratori e ordini alle truppe nemiche di ritirarsi immediatamente. Non appena vedi che la cavalleria bhanariana sta ubbidendo al tuo ordine, ti volti e scruti la pianura verso ovest. Sorridi soddisfatto quando vedi che il Capitano Chan sta guidando a tutta velocità la carovana verso Fort Vlau.

Scendi in fretta le scale, raggiungi Yeng e gli altri soldati, balzi in sella al cavallo e affondi i talloni nei fianchi della bestia facendola partire al galoppo. Con il tiepido vento estivo che vi soffia in viso, tu e i tuoi coraggiosi compagni Chai attraversate la prateria al galoppo per andare a ricongiungervi con la carovana entro le mura di Fort Vlau.

Per proseguire, vai al **284**.

151

Malgrado il brutto incidente, il danno viene riparato, e dopo un'ora la carovana può riprendere il viaggio

verso est. Montate un accampamento per la notte proprio lungo la pista, nei pressi di un piccolo villaggio addormentato di nome Sansei, e il giorno seguente proseguite senza intoppi sotto un sole cocente.

Poco prima di mezzogiorno, durante il terzo giorno di marcia per Rakholi, la colonna raggiunge il limitare di un'ampia vallata che si trova a cinquanta miglia di distanza dalle rive del Tkukoma. È la Valle di Nahba, una regione strana e spettacolare che fa parte della Grande Pianura Chai, punteggiata da centinaia di piccoli fumaioli e geyser. Enormi colonne di vapore e di acqua bollente si levano verso il cielo, spinte dalla pressione dei gas che salgono dalle viscere della terra. Alcune delle gallerie sotterranee sono profonde miglia e miglia, e raggiungono quasi il cuore di lava del pianeta.

La pista attraversa questo territorio alieno e, mentre si avvicina l'oscurità, vi ritrovate in un luogo non lontano dal confine occidentale della valle. Montate un accampamento per la notte tra le pozze ribollenti e le piccole aperture vulcaniche e preparate un pasto serale a base di uova sode e pesce cucinato al vapore.

Dopo cena cerchi di dormire, malgrado i sinistri gorgoglii e brontolii che echeggiano tutt'intorno a questa singolare vallata.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che ora hai estratto è 4 o meno, vai al **288**.

Se va da 5 a 9, vai al **30**.

152

Servendoti dell'incantesimo della Confraternita – *Comando Mentale* – domandi piú volte al soldato Yankin di spiegare l'incidente. Sotto l'influenza della tua arte magica, egli ripete ciò che ha già detto a Chan. I tuoi sospetti vengono cosí confermati: l'uomo sta dicendo la verità, e di certo non è stato lui a mettere la vipera nel letto del Principe Kamada.

Vai al **67**.

153

Chan ricorda ai suoi uomini che tra poco dovranno montare il secondo turno di guardia e ordina loro di andare a riposare per qualche ora. Mentre i soldati si allontanano, egli ti offre i dadi Xi come regalo.

Se decidi di accettare il dono di Chan, annotalo sul tuo Registro di Guerra come Oggetto Speciale che porti nella tunica. Non è necessario rinunciare ad alcun oggetto nel caso tu avessi già il numero massimo di oggetti concesso.

Per proseguire, vai al **204**.

154

Ti offri di curare i feriti, e Kasarian è molto grato per l'aiuto che puoi dare, poiché l'attacco bhanariano è giunto inaspettato, e le perdite sono state alte: piú della metà dei soldati della guarnigione sono rimasti uccisi o sono stati feriti.

Dopo aver finito di assistere i bisognosi, aiuti il comandante della guarnigione nelle riparazioni delle mura del forte. È ormai quasi notte quando le operazioni possono dirsi concluse, e tu puoi finalmente andare a riposare.

A meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi ora consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **149**.

155

Segui il passaggio fino a raggiungere una sala circolare con pareti molto grezze e un pavimento di legno liscio. Dall'altra parte della sala vedi una porta di legno. Il tuo sesto senso Ramas ti dice che qui c'è qualcosa di strano, ma la stanza è vuota e tu non vedi nessun pericolo evidente. Sopra di te il soffitto è annerito da una strana fuliggine grigiastra.

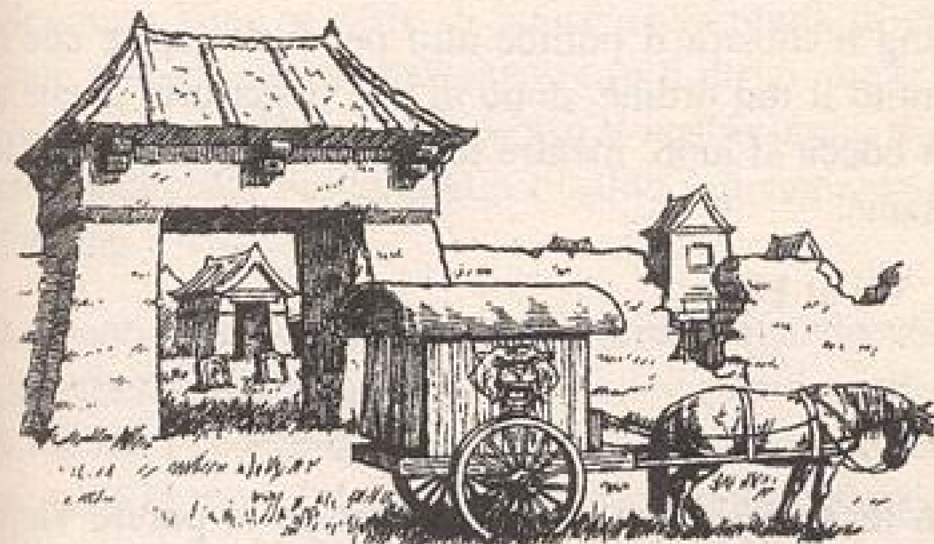
Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi e hai raggiunto il rango di Signore del Sole Ramas, vai al **42**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai raggiunto questo rango dell'addestramento Ramas, vai al **27**.

156

Gridi le parole dell'incantesimo della Confraternita – *Mano di Fuoco* – e dirigi il fascio di energia elettrica contro il verme gigante. Il fascio bianco-azzurro penetra le carni cadaveriche dell'essere e lo uccide all'istante, ma mentre la carcassa si disintegra, un getto di sangue altamente corrosivo ti investe, facendoti perdere 4 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **2**.



157

Dopo aver accettato di guidare la squadra di esploratori, decidi di portare con te soltanto un altro uomo oltre a Yeng. Approfittando dell'oscurità, vi allontanate dall'accampamento e vi avvicinate alla distesa d'alberi. Servendoti delle tue facoltà d'esploratore, riesci a guidare i tuoi due compagni tra l'erba alta della prateria senza fare alcun rumore, evitando cosí che eventuali nemici in agguato avvertano la vostra presenza.

Vi trovate a diversi metri dal limitare della foresta quando senti distintamente un basso mormorio. Poi la luce della luna si riflette per la frazione di un secondo

sulle lenti di un telescopio, e il tuo sesto senso ti dice che poco lontano da dove vi trovate due banditi sono intenti a spiare l'accampamento.

Sussurri a Yeng e all'altro uomo di aspettare lí. "Tenetevi pronti all'azione" dici a voce bassissima. "Io cercherò di aggirare la loro postazione e di attaccarli alle spalle".

Yeng ti mostra il pollice alto per farti capire che ha sentito il tuo ordine, dopo di che ti sussurra anche un 'in bocca al lupo' mentre tu strisci via tra il denso fogliame.

Vai al **148**.

158

Un terzo fascio di energia colpisce la parete vicino alla colonna dietro alla quale ti nascondi. Vieni investito da una pioggia di schegge di pietra, una delle quali, particolarmente affilata, ti ferisce al collo: perdi 1 punto di Resistenza.

Per proseguire, vai al **100**.

159

Fai ricorso alla tua Arte Superiore dell'Astrologia e fai in modo che Bazan cada in una specie di trance ipnotico. Mentre l'uomo è sotto i tuoi poteri, gli chiedi se il commercio sia il suo unico scopo, al che egli risponde con voce atona che sí, l'unica cosa che vuole è mercanteggiare.

Capisci che sta dicendo la verità e, convinto della sua sincerità, rivolgi un cenno d'assenso a Chan e poi fai uscire Bazan dal trance.

Vai al **283**.

160

Il Sergente Yeng si offre di attaccare la tenda di comando con gli altri soldati mentre tu ti dirigi verso la torretta da solo. Dopo aver deciso il vostro piano d'azione, uscite dal nascondiglio e salite rapidamente la collinetta.

Sei a venti metri dalla base della torretta quando vedi lo sbandieratore bhanariano camminare avanti e indietro. Riesci a vedere chiaramente oltre il parapetto, ma purtroppo le travi di legno celano quasi completamente il corpo del soldato nemico al tuo sguardo.

Se possiedi un Arco e desideri usarlo, vai al **261**.
Altrimenti, vai al **249**.

161

"È vero quanto la principessa dice del Nuovo Ordine" rispondi, "ma purtroppo io non possiedo l'arte dell'astrologia. Ti prego di portare le mie scuse a sua altezza, ma sono costretto a declinare il suo invito".

"Lo farò" dice Chan. "Dormi bene, mio signore, e ricorda che partiremo al sorgere del sole".

Per proseguire, vai al **227**.

162

Ti tuffi di lato, e la freccia cade a pochi millimetri dal tuo viso. Deglutisci a fatica, afferri il dardo magico e lo strappi dalla pietra in cui si era conficcato, poi scatti in piedi e prosegui nel tuo inseguimento.

Vai al **6**.

163

Nel corso del pomeriggio del primo giorno di marcia, una tempesta di sabbia investe la carovana. Per tre ore il convoglio è costretto a procedere a passo d'uomo, poiché è estremamente difficile riuscire a respirare in quel turbinio di polvere, e i cavalli e i conducenti dei carri sono completamente esausti (anche tu perdi 2 punti di Resistenza).

Al crepuscolo, con grande sollievo di tutti, la tempesta si calma. Decidete perciò di montare il campo per la notte in aperta pianura e, mentre ti stai preparando un comodo giaciglio per la notte, senti qualcosa che ti mette in allerta: è il singhiozzare affranto di una donna. Capisci che il suono proviene dalla carrozza della Principessa Mitzu e ti affretti subito verso la vettura per vedere di cosa si tratta.

Vai al **78**.

164

Il mostro di ghiaccio volta la grande testa verso di voi e vi fissa con sguardo terrificante. Un attimo dopo, dalle narici della creatura fuoriesce un cono di ghiaccio che vola verso di te, simile a un'enorme freccia gelida. A metà percorso, il dardo di ghiaccio si spezza in due, e ciascuna metà va a conficcarsi dritta nel cuore dei vostri due cavalli, i quali si levano sulle zampe posteriori prima di stramazzare a terra. Sia tu che Chan venite sbalzati di sella e atterrate sul suolo indurito dal gelo.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino (0 = 10). Se il tuo punteggio di Resistenza è di 25 punti o piú, aggiungi 2 al numero estratto. Se è di 15 punti o meno, togli 2.

Se il totale ora è 3 o meno, vai al **271**.
Se va da 4 a 8, vai al **131**.
Se è 9 o piú, vai al **291**.

165

Non riesci a parlare, perciò pronunci mentalmente le parole dell'incantesimo della Confraternita – *Forza*. Non appena la formula magica è stata completata, avverti un'ondata di energia percorrerti il corpo. Grazie ad essa, riesci a sopportare il peso schiacciante della carrozza fino a quando gli uomini di Chan non accorrono in tuo aiuto.

Ci vogliono ben otto soldati per sollevare la carrozza. Vieni immediatamente trascinato fuori, e un attimo dopo la pesante vettura si rovescia su se stessa (perdi 2 punti di Resistenza).

Vai al **151**.

166

Finito di cenare, Chan estrae dalla tasca un paio di dadi d'avorio intarsiato. "Questi sono i dadi Xi" egli dice, e te li consegna. Sono pesanti, e i disegni dorati che li ricoprono sembrano invitarti a esaminarli piú da vicino.

Quando li restituisci al capitano, questi li passa a uno dei suoi uomini, il quale li prende nelle mani chiuse a coppa e poi ci soffia sopra. Quindi, con un movimento veloce del polso, li getta sul pavimento polveroso. Chan si china in avanti e studia in silenzio il risultato del lancio. Dopo qualche secondo, con voce gioviale informa l'uomo che un figlio giungerà presto ad allietare il suo matrimonio e che sia lui che la moglie godranno di una vita lunga e felice. Capisci subito che Chan non sta dicendo la verità: sta semplicemente usando i dadi Xi per risollevare il morale dell'uomo.

Dopo che tutti gli uomini di Chan hanno lanciato i dadi e ricevuto ciascuno una lettura propizia, il capitano ti tende la mano. "Tieni, prendili pure. Ti va di scoprire il tuo futuro, mio signore?" ti chiede. "Se sí, lancia i dadi, e sapremo ogni cosa".

Se decidi di lanciare i dadi Xi, vai al **190**.

Se preferisci declinare gentilmente l'invito del capitano, vai al **34**.

167

Percepisci che la famiglia imperiale è in grave pericolo, ma non riesci a capire dove essa si trovi. Il rombo del cannone è ora cessato, ma al suo posto senti il rumore degli stivali con le suole di ferro dei soldati nemici. È un suono preoccupante, perché significa che i Bhanariani si stanno riversando nelle catacombe.

Se decidi di imboccare il tunnel di sinistra, vai al **263**.

Se preferisci addentrarti in quello di destra, vai al **54**.

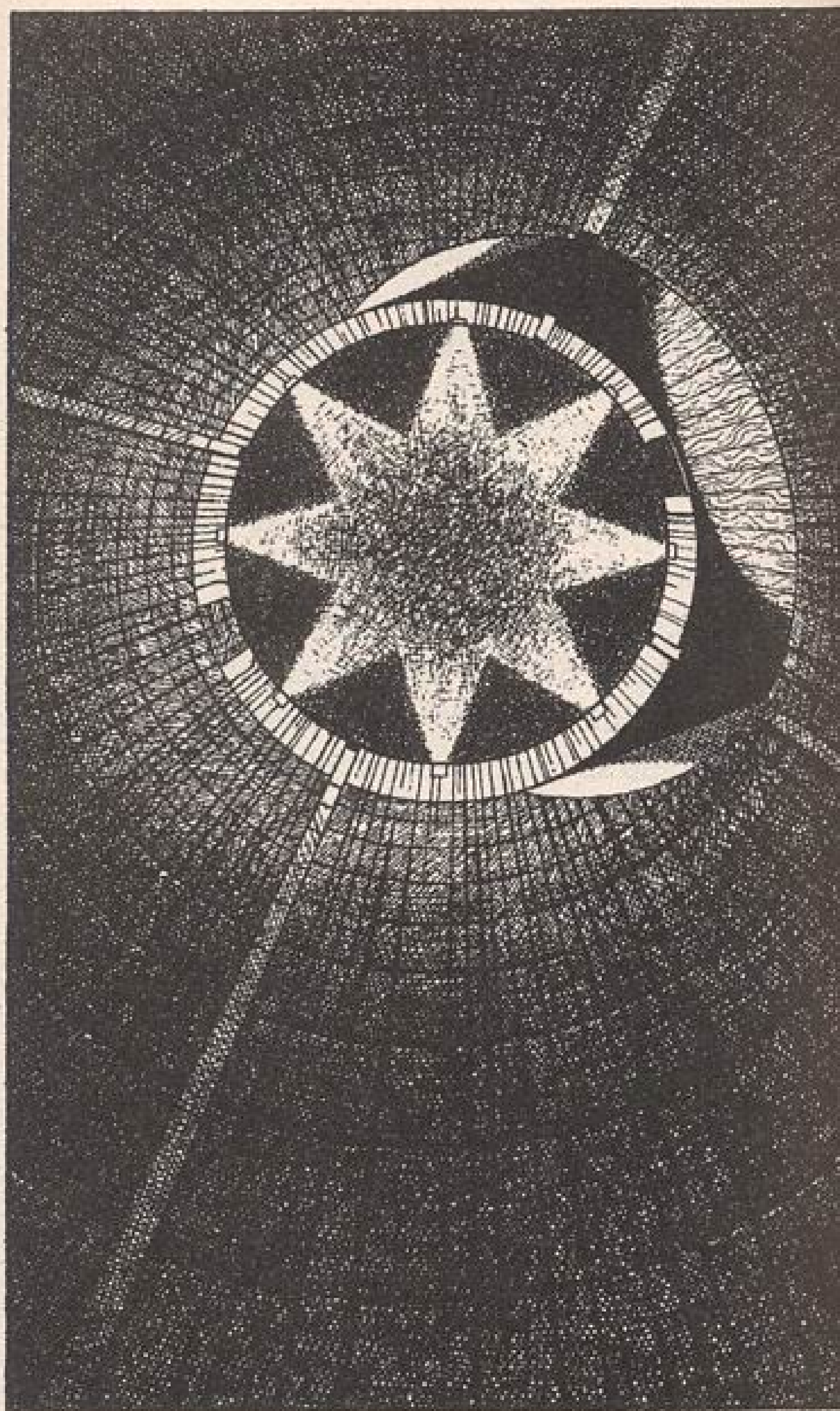
168 *(fig. 11)*

Ti dirigi con decisione dall'altra parte della stanza, facendo attenzione a mettere i piedi sopra alle impronte già esistenti. Sei a pochi centimetri dalla porta quando il pavimento sotto i tuoi piedi si apre all'improvviso come se fosse la porta di una trappola gigantesca.

Precipiti nel buio e poi cadi in una pozza d'acqua gelida. Nuoti fino alla superficie e appena fuori avverti un rumore come di pietra che gratta contro pietra, accompagnato dal suono di una grossa catena che si muove... il soffitto sta calando verso di te!

Al tuo cuore manca un battito quando vedi che esso non è affatto annerito dalla fuliggine, bensí dal sangue rappreso di tutti quelli che sono caduti vittima di questa trappola infernale.

Il soffitto continua a scendere fino a quando non sei bloccato sotto la sua superficie; poi si ferma di scatto, intrappolandoti sotto l'acqua, in mezzo a un groviglio di ossa umane. Sopravvivi per dieci interminabili mi-



(fig. 11) Il soffitto è incrostato di sangue.

nuti grazie alla tua Arte Ramastan della Difesa, ma poi il dolore nei polmoni comincia a diventare insopportabile, fino a quando non ti sembra che essi stiano per esplodere.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e hai raggiunto il rango di Signore del Sole, vai al **56**.

Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa e desideri usarla, vai al **221**.

Se possiedi la Radice di Sabito, vai al **102**.

Se non possiedi nessuna di queste arti o cose, o non hai raggiunto il rango dell'addestramento Ramas richiesto, vai al **23**.

169

Rotoli su te stesso e ti tuffi tra le foglie, ma un segmento di ghiaccio riesce ugualmente a penetrarti nell'avambraccio sinistro: perdi 2 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **216**.

170

Ti chini in avanti sul collo del cavallo per evitare il dardo che avanza.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 1.

Se il totale ora è 6 o meno, vai al **285**.

Se è 7 o piú, vai al **55**.

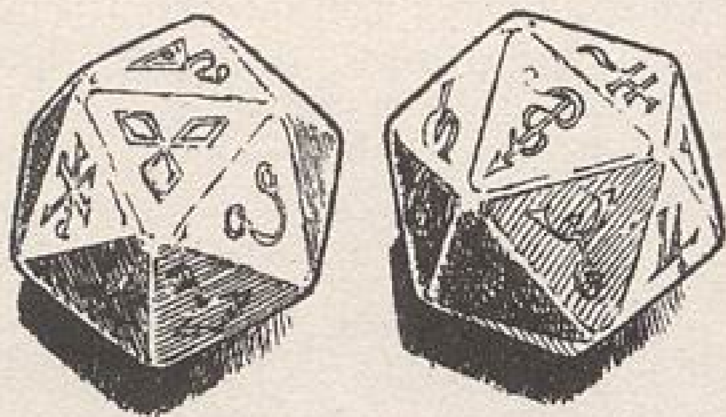
171

Kasarian vi accompagna alla torre piú interna del forte, al centro della quale si trova una scalinata che conduce a una massiccia porta di pietra.

"Al di là di questo portale si trova un labirinto di catacombe che si dirama per miglia e miglia in tutte le direzioni. Il forte è stato costruito su questo antico sito funebre. È in assoluto il luogo piú sicuro per il Kheakhan e la sua famiglia, fino a quando non deciderete di riprendere il vostro viaggio verso Tazhan".

Se decidi di accompagnare la famiglia imperiale dalla carovana alle catacombe, vai al **4**.

Se preferisci invece offrire il tuo aiuto ai soldati feriti della guarnigione, vai all'**89**.



172

Estrai la tua Arma Ramas e, nell'attimo in cui la sollevi per prepararti all'attacco, una pesante sfera d'argento viene scagliata fuori dalla porta della cripta e ti colpisce l'avambraccio. Stordito dalla forza inaspettata dell'impatto, lasci cadere l'arma e ti porti il braccio dolorante al petto.

Qualche attimo piú tardi, un gruppo di ladri dai visi truci esce di corsa dalla cripta e ti spinge via di lato. Tu riesci ad afferrare uno degli uomini e a togliergli il pugnale di mano, ma ecco che in un batter d'occhio egli ne estrae un altro dallo stivale e tenta di colpirti al cuore.

Ladro di Tombe:
Combattività 30 Resistenza 35

Se vinci questo combattimento, vai al **139**.

173

Ti allontani dal corpo del Bhanariano morto e balzi in piedi, ansioso di confrontarti con l'Autarca Sejanoz. Vedi con orrore che questi ha preso prigioniero il Principe Kamada. La Principessa Mitzu tenta coraggiosamente di liberare il proprio figlio, ma viene scaraventata crudelmente a terra dalla mano cadaverica del tiranno.

Emettendo una risata crudele, Sejanoz ti saluta e si volta per scappare in un tunnel adiacente, con il giovane principe stretto nella morsa del suo braccio.

"Salvalo!" ti supplica Mitzu. "Ti scongiuro, salva mio figlio!"

Se decidi di inseguire l'Autarca, vai al **208**.

Se preferisci tentare di bloccarlo con l'Arco, vai al **65**.

174

Estrai rapidamente una freccia, la sistemi sull'arco e la fai partire contro la creatura all'attacco. Il dardo penetra in profondità nella cassa toracica della bestia, rallentando ma non ponendo fine al suo assalto feroce.

Il soldato attaccato riesce però a riprendersi e può cosí difendersi da solo, mentre la creatura continua a colpire freneticamente l'aria con i lùnghi artigli.

Smonti subito di sella, estrai la tua Arma Ramas e ti volti appena in tempo per contrastare l'assalto degli altri due orribili mostri, che stanno per buttarsi addosso al Sergente Yeng.

Chagarashi:
Combattività 44 Resistenza 40

Puoi aggiungere 1 al tuo punteggio di Combattività per la durata di questo combattimento perché il sergente sta lottando al tuo fianco.

Se vinci questo combattimento, vai al **295**.

175

Ti prepari a pronunciare la parola del potere del Regno Antico *Gloar!*, e quando l'incantesimo è pronto, lo scagli contro il petto della creatura piú vicina.

La forza d'impatto sbatte a terra il mostro possente, ma a quella vista l'altro bestione si infuria e parte alla carica contro di voi.

Vai al **164**.

176

Vedi i segni dei dentini attorno alla testa e alle spalle del soldatino e chiedi se il Principe Kamada, come tanti bambini piccoli, ha l'abitudine di mettere in bocca i giocattoli.

"Non lo so" risponde Mitzu. "Ma questo è un giocattolo nuovo. Gliel'hanno regalato quando eravamo a Rakholi".

"Chi gliel'ha dato?" chiedi subito.

"Io" dice una voce dietro di te.

Vai al **196**.

177

Un terzo fascio di energia colpisce la parete vicino alla colonna dietro alla quale ti nascondi. Vieni investito da una pioggia di schegge di pietra, una delle quali, particolarmente affilata, ti ferisce al collo, mentre un'altra ancora ti penetra nel piede sinistro: perdi 2 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **100**.

178

Smonti di sella e ti avvicini ai soldati che stanno cercando di rimuovere la ruota danneggiata. Sono contenti di vederti arrivare, e tu ordini subito a un paio di loro di andare in cerca di qualcosa che possiate usare per sostenere l'asse della vettura. I soldati tornano



(fig. 12) I Bhanariani escono dalla tenda in fiamme.

dopo un po' con un grosso ramo di un pino delle praterie. Il ramo è molto pesante, e i soldati fanno fatica a trasportarlo.

Se possiedi l'Arte Superiore della Liberazione e hai raggiunto il rango di Grande Difensore Ramas, vai al **15**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, o non hai raggiunto questo rango dell'addestramento Ramas, vai al **95**.

179 *(fig. 12)*

Fai ricorso all'arte magica della Confraternita, pronunci le parole dell'incantesimo – *Mano di Fuoco* – e fai sí che la porta della tenda prenda fuoco. Ben presto un intero lato della postazione è avvolto dalle fiamme, mentre la tenda si riempie di un denso fumo grigio.

Un attimo dopo il comandante bhanariano e le sue quattro guardie del corpo escono barcollando in cerca d'aria, ed è allora che tu ti scagli all'attacco, sulle labbra il grido di guerra dei Ramas: "Per Sommerlund e per i Ramas!"

Comando di Cavalleria Bhanariano:
Combattività 48 Resistenza 50

Puoi aggiungere 3 punti alla tua Combattività per tutta la durata di questo combattimento, grazie all'aiuto che ti danno i tre soldati Chai che lottano al tuo fianco.

Se vinci questo combattimento, vai al **150**.

180

Ti allontani in fretta dal geyser in esplosione e raggiungi una zona piú sicura e asciutta. Ma l'acqua bollente che ti è caduta addosso ti ha procurato delle ustioni in diverse parti del corpo: perdi 5 punti di Resistenza.

Ti stai appena riprendendo dallo shock quando all'improvviso senti delle grida raccapriccianti.

Vai al **44**.

181

Il tuo ragionamento convince Chan. Smontate in fretta di sella e scappate verso gli alberi. Non appena raggiungete il sottobosco imbiancato dalla brina, sentite i nitriti disperati dei vostri cavalli. Vi voltate a guardare, e, con vostro orrore, vedete che entrambe le vostre cavalcature giacciono a terra, prive di vita e completamente irrigidite dal gelo che in un attimo le ha trasformate in statue di ghiaccio.

Uno dei due mostri volta la grande testa verso di te e ti fissa con sguardo terrificante. Un attimo dopo dalle narici della creatura fuoriesce un cono di ghiaccio che vola verso di te, simile a un'enorme freccia gelida. D'istinto ti getti di lato per evitare di venire colpito dal missile mortale.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 1.

Se il totale ora è 4 o meno, vai al **75**.
Se va da 5 a 7, vai al **169**.
Se è 8 o piú, vai al **35**.

182

Dopo che Yeng e i suoi uomini se ne sono andati, ti unisci al Capitano Chan davanti a un piccolo falò e consumi un semplice pasto. Il capitano è stranamente silenzioso, come se stesse rimurginando su qualche problema di difficile risoluzione. Gli chiedi se sia arrabbiato con te perché ti sei rifiutato di unirti alla spedizione di Yeng, ma egli risponde: "No, Grande Maestro, assolutamente no. Stavo solo pensando alla mia famiglia. Sono a Pensei... e sono preoccupato per la loro sicurezza".

Cerchi di rassicurare il capitano dicendogli che non appena sarete giunti a Tazhan, il Khea-khan chiamerà subito a raccolta gli eserciti dei Nuovi Regni e libererà il Chai dal tirannico invasore. Chan sembra confortato dalle tue parole e torna ad essere il loquace e simpatico soldato che hai sempre conosciuto. State finendo la cena quando il Sergente Yeng e la sua squadra tornano all'accampamento recando qualcosa che mette in agitazione i cortigiani della carovana.

Per proseguire, vai al **198**.

183

Vedi sei ladri di tombe dai visi butterati uscire dalla cripta. Portano in spalla delle sacche piene zeppe di

quello che immagini essere il loro blasfemo bottino: gli ornamenti e i tesori funebri rubati dalle tombe sottostanti. Mentre i sei caricano i preziosi sul carro, tu ti avvicini e ti nascondi dietro a una pietra tombale a forma di ventaglio. All'improvviso il terreno si muove sotto i tuoi piedi, e un attimo dopo ti senti cadere verso il basso. Mentre afferri la pietra tombale per non precipitare, ti lasci scappare un grido allarmato. Con tuo grande disappunto, i ladri ti sentono e si mettono a correre verso di te.

Vai al **225**.

184

Rimani solo nei pressi del cancello principale e osservi attraverso l'apertura, aspettandoti da un momento all'altro che il carro di copertura si sposti, e di trovarti cosí faccia a faccia con la bocca del cannone nemico. Ma quando il carro viene effettivamente spostato, rimani scioccato e sorpreso da ciò che vedi.

Vai al **197**.

185

Reciti le parole dell'incantesimo della Confraternita – *Controincantesimo* – e ne dirigi i poteri contro la porta nascosta. Vi è una reazione inaspettata e improvvisa quando il tuo incantesimo della Confraternita fa scattare una trappola magica sistemata lí da qualche mago centinaia di anni fa a protezione del portale. L'esplosione ti acceca e le scintille bianco-azzurre ti ustionano il viso e le mani: perdi 4 punti di Resistenza.

(Se possiedi l'Arte Superiore della Liberazione, puoi ridurre di 2 punti il danno che hai subito.)

Per proseguire, vai al **265**.

186

Prima di lasciar andare la fune, pronunci le parole dell'incantesimo del Regno Antico – *Penetra* – e lo indirizzi sulla punta del tuo dardo. Poi lasci partire la freccia che, guidata dalla tua magia, vola verso lo sbandieratore bhanariano. Questi sente il sibilo del tuo proiettile e si china sotto il parapetto, ma la freccia penetra il legno della torre come se fosse burro. Un attimo dopo senti un grido di dolore... l'uomo vola oltre il parapetto e si schianta a pochi metri da te, con la tua freccia conficcata nel petto.

Per proseguire, vai al **195**.

187

"Molto bene, Grande Maestro" dice Chan, un po' deluso. "Come vuoi. Ti prego di scusarmi, adesso devo recarmi all'Armeria. La carovana imperiale partirà tra poco dal cortile del palazzo. Ci vediamo tra una ventina di minuti".

Dopo essersi inchinato con deferenza davanti al Kheakhan, Chan esce a passi decisi dalla sala del trono e scompare lungo un corridoio. Vicino a te un gruppo di

cortigiani che indossano degli abiti di seta stanno raccogliendo delle pergamene di corte e altri documenti di Stato. Tu ti offri di aiutarli a sistemare i preziosi manoscritti in ceste da viaggio e a trasportare queste ultime sulla carovana imperiale, che si sta preparando per il lungo viaggio verso est.

La carovana è formata da tre grandi carrozze trainate ciascuna da otto cavalli, e da venti cavalieri imperiali che indossano semplici tuniche cremisi. Le decorazioni dorate che un tempo abbellivano le carrozze di Stato sono state tolte, mentre i fianchi laccati sono stati ridipinti di un semplice color marrone, per nascondere la vera natura del convoglio. Questi cambiamenti incontrano la tua approvazione, perché in questo modo nel corso del viaggio la carovana non attrarrà nessuna attenzione indesiderata.

Stai aiutando a caricare le ultime ceste piene di documenti quando arriva il Capitano Chan, reduce dalla sua visita all'Armeria. Noti che ora egli indossa un panciotto dorato, lo Ang'sei, e che stringe in mano una lancia con la lama a forma di alabarda, chiamata Kirusami. Con un rapido cenno del capo, ordina a una delle guardie di stalle di portargli il suo cavallo, uno stallone forte e fiero. La giovane sentinella porta anche una bella cavalla bruna, di cui ti consegna le redini.

"Cavalcheremo assieme, mio signore" dice Chan, balzando in sella. Tu fai lo stesso, dopo di che osservate in silenzio il vecchio Khea-khan e la sua famiglia che arrivano nel cortile. I servitori li fanno salire nella carrozza di mezzo, le porte si chiudono, ed ecco che Chan ordina alla colonna di mettersi in marcia. La carovana avanza lentamente, passa sotto le porte del Palazzo Imperiale ed esce nella città. Tu e Chan vi avviate dietro alla terza carrozza; mentre ti avvii verso la città, l'ultimo suono che senti è il pianto dei servitori che il Khea-khan non ha potuto portare con sé.

Per proseguire, vai al **58**.

188

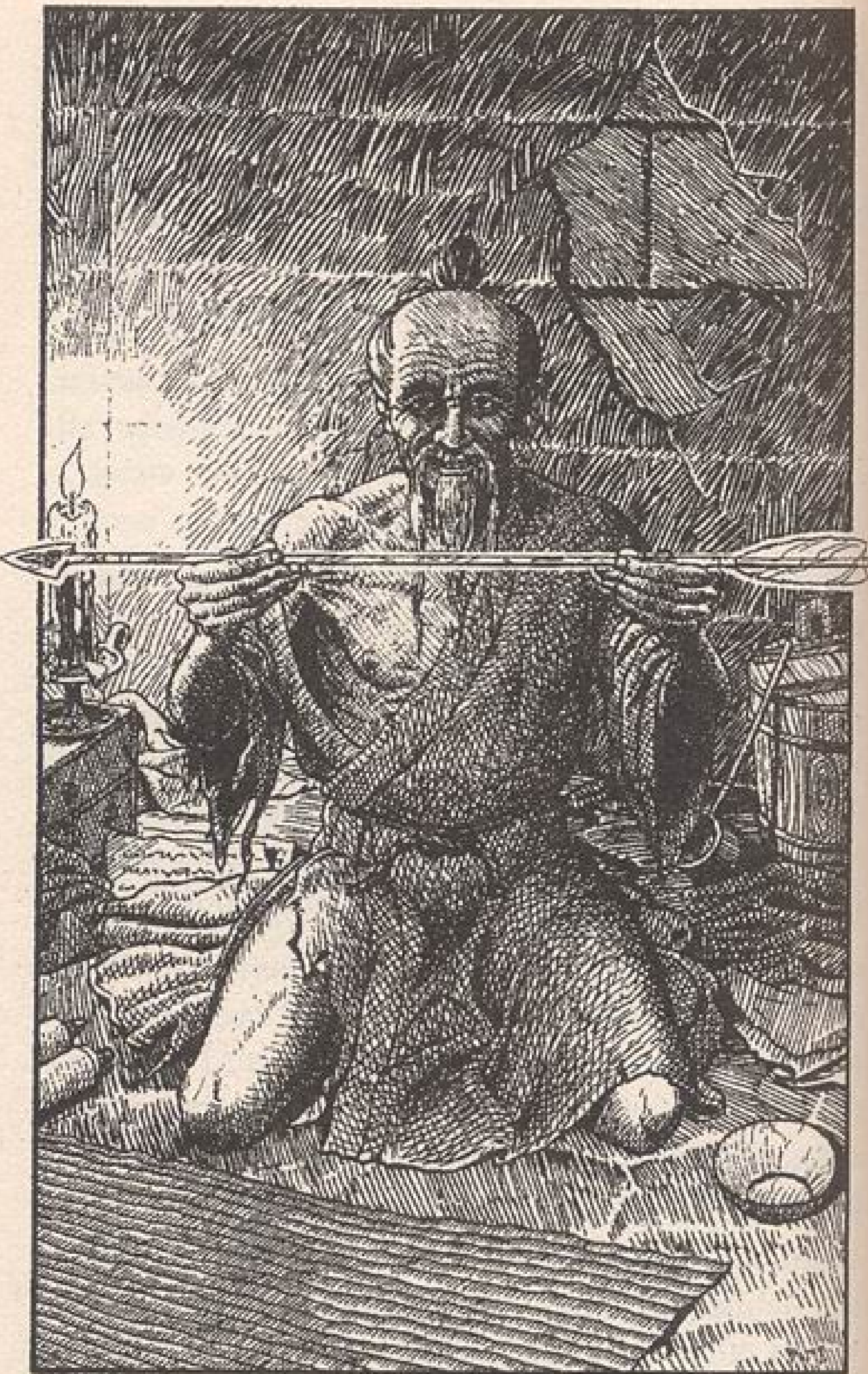
Indirizzi il tuo Psicolaser contro il guerriero, e l'attacco lo stordisce momentaneamente. Il rapido impiego delle tue facoltà psichiche ti fa guadagnare momenti preziosi, permettendoti cosí di sfoderare la tua Arma Ramas e di colpire con essa l'asta magica che vola via dalle mani della guardia imperiale bhanariana. Questi impreca contro di te e poi estrae la sua ascia da guerra, appesa a un laccio della sua cintura ingioiellata.

Per proseguire, vai al **50**.

189 *(fig. 13)*

Vannar comincia a cercare tra la pila di stracci che ricopre il pavimento e dopo un po' estrae una freccia scintillante. Il dardo è fatto di puro korlinium, e anche alla flebile luce della cella scintilla irradiando tutt'intorno i colori dell'arcobaleno. L'alone di luce balugInante tradisce le sue origini magiche.

"Questa freccia è stata creata dai Maghi Anziani mil-



(fig. 13) Vannar ti porge la Freccia della Giustizia.

lenni or sono e porta racchiuso in sé il potere d'uccidere il vampiro Sejanoz. Per questo lui mi manderebbe contro i suoi agenti se sapesse che sono qui".

Rimani profondamente colpito sia dal racconto di Vannar che dalla storia della freccia magica che egli ha in mano. Gli chiedi cosa intenda farne, e ancora una volta le parole del vecchio ti sorprendono.

Vai al **267**.

190

Prendi i dadi e ci soffi sopra, poi li getti a terra, e subito Chan si china in avanti per decifrare il loro significato.

"Dovrai affrontare molti pericoli e molte battaglie, mio signore" egli dice con fare pensoso, "ma alla fine la vittoria sarà tua. Stai però attento al freddo. La morte per congelamento è il pericolo maggiore".

L'interpretazione dei dadi di Chan ti colpisce per la sua stranezza, e il rischio di morire congelato in piena estate ti sembra una possibilità alquanto remota. Tuttavia accetti la predizione di Chan di buon grado, ed egli rimane favorevolmente colpito dalla tua reazione. Ti offre i dadi Xi come regalo, in segno di rispetto per la tua reputazione e le tue innate facoltà Ramas.

Se decidi di accettare il dono di Chan, annotalo sul tuo Registro di Guerra come Oggetto Speciale che porti nella tunica. Non è necessario rinunciare ad

alcun oggetto nel caso tu avessi già il numero massimo di oggetti concesso.

Per proseguire, vai al **204**.

191

Il gas velenoso ti fa tossire, ma la tua Arte Superiore neutralizza rapidamente le tossine penetrate nei tuoi polmoni, e il disagio passa in fretta.

Ordini alla Principessa Mitzu di aiutare il padre, poiché temi che il Vozga possa essere fatale per il vecchio Khea-khan, nel caso egli ne inali i pericolosi vapori.

La coraggiosa principessa ubbidisce, e mentre Mitzu guida l'anziano genitore verso la zona piú lontana della sala, tu attraversi di corsa la nube velenosa, deciso a inseguire il tiranno e il suo giovane ostaggio.

Vai al **6**.

192

Da una sacca che porta a tracolla, Kumal estrae tre oggetti che forse potrebbero interessarti:

Pozione di Klorva (restituisce 6 punti di Resistenza)
Radice di Sabito (permette di respirare sott'acqua)
Fiasca di Andui (purifica qualsiasi liquido con cui entra in contatto).

Kumal è disposto a cedere tutti e tre questi Oggetti dello Zaino in cambio di uno dei tuoi Oggetti Speciali; puoi anche comperarli per 4 Corone d'Oro ciascuno, oppure per 10 Corone d'Oro tutti insieme.

Se decidi di acquistare una o tutte le mercanzie di Kumal, modifica di conseguenza il Registro di Guerra.

Per proseguire, vai al **20**.

193

Mormori le parole dell'incantesimo della Confraternita – *Mano di Fuoco* – e lasci partire un fascio di energia crepitante verso il grosso ramo. Il tuo missile magico lo colpisce in pieno e lo riduce in mille pezzi.

Per proseguire, vai al **282**.

194

A est di Javai, la pista attraversa numerosi insediamenti abitati da pacifici commercianti e agricoltori Chai indaffarati nei loro lavori sotto il caldo sole di mezza estate.

A mezzogiorno, poi, i villaggi lasciano il posto a una vasta prateria che si stende fino alle rive del fiume Tkukoma, distante piú di cento miglia.

A metà pomeriggio la carovana viene bloccata da uno spiacevole incidente: un'asse della carrozza che trasporta i cortigiani di Xo-lin si spezza, e l'intero convoglio è costretto a fermarsi. Lamentandosi per l'accaduto, i cortigiani smontano dalla carrozza e si siste-

mano sotto una tenda di fortuna, mentre gli uomini di Chan cominciano a lavorare sulla parte danneggiata.

Nel frattempo, tu controlli l'orizzonte meridionale, sempre all'erta e pronto a scovare tracce di presenza nemica. C'è ben poco da vedere nella sconfinata prateria, ma il tuo sguardo viene attratto da un mucchio di pietre sistemato in cima a una collinetta. Intensifichi la vista e capisci che il mucchio di pietre è uno yansi, ovvero un antico sito sepolcrale Chai.

Se decidi di esaminare lo yansi mentre gli uomini di Chan sono intenti al loro lavoro, vai al **36**.
Se preferisci invece aiutarli nella riparazione, vai al **178**.

195

Sali sul parapetto, guardi verso la tenda e vedi il Sergente Yeng e gli altri uscire dalla tenda di comando: ce l'hanno fatta, il nemico è battuto.

Mentre Yeng e i suoi compagni riuniscono i cavalli nemici, sí che possiate scappare in fretta a missione compiuta, tu prendi le bandiere degli sbandieratori e ordini alle truppe nemiche di ritirarsi immediatamente. Non appena vedi che la cavalleria bhanariana sta ubbidendo al tuo ordine, ti volti e scruti la pianura verso ovest. Sorridi soddisfatto quando vedi che il Capitano Chan sta guidando a tutta velocità la carovana verso Fort Vlau.

Scendi in fretta le scale, raggiungi Yeng e gli altri soldati, balzi in sella al cavallo e affondi i talloni nei fianchi della bestia, facendola partire al galoppo. Con il tiepido vento estivo che vi soffia in viso, tu e i tuoi coraggiosi compagni Chai attraversate la prateria al galoppo per andare a ricongiungervi con la carovana entro le mura di Fort Vlau.

Per proseguire, vai al **284**.

196

Ti volti e vedi Shavane, l'infermiera e tutrice del principe, in piedi sulla porta della carrozza. Sembra sconvolta e contrita, e nell'agitazione del momento afferra il giocattolo e lo scaraventa via.

"Mi dispiace, Vostra Maestà!" singhiozza. "Pensavo fosse un giocattolo innocuo. Non avrei mai lasciato che il principino gli si avvicinasse se avessi saputo quello che conteneva!"

"Certo, Shavane" risponde Mitzu, cercando di consolarla, "certo che no. Nessuno avrebbe potuto compiere un gesto cosí crudele".

La Principessa Mitzu stringe il principino tra le braccia con amore e ti guarda con occhi supplichevoli.

"Cosa possiamo fare per farlo guarire? Grande Maestro, aiuterai mio figlio?"

Se possiedi della Vigorilla, vai al **297**.
Se possiedi della Klorva, vai al **120**.
Se non possiedi nessuna di queste pozioni, vai al **90**.

197

Con tua grande sorpresa vedi che la bocca dell'arma non è rivolta verso di te, bensí direttamente verso terra. Senti il ribollio della pressione all'interno dell'arma nemica farsi sempre piú forte, dopo di che gli artiglieri bhanariani fanno fuoco nel terreno. Continuano a caricare e a esplodere colpi fino a quando la pioggia incessante di missili non crea un grande cratere. Il cannone scarica un ennesimo proiettile, ed ecco che una grande massa di legno e pietra fuoriesce dal cratere.

Un nodo ti serra lo stomaco quando capisci all'improvviso perché il nemico sta colpendo il terreno con tanta violenza.

Per proseguire, vai all'**86**.

198

Gli esploratori hanno catturato un prigioniero e l'hanno trasportato all'accampamento; il bandito è privo di sensi, e un rivolo di sangue gli cola da una ferita sulla testa.

Il Capitano Chan è ansioso di interrogare l'uomo e ordina a un soldato di gettargli addosso un secchio di acqua fredda, ma malgrado la doccia gelata il prigioniero non si sveglia. Allora tu ti avvicini e ti servi delle tue facoltà curative Ramas per fargli riprendere i sensi. Un gruppo di curiosi si è riunito attorno a voi, e quando l'uomo si desta di soprassalto, un mormorio di sorpresa percorre l'accampamento. Con occhi pieni di paura, il bandito ricambia lo sguardo dei presenti e incomincia a implorare pietà.

Il Sergente Yeng lo colpisce forte in pieno viso con la mano e gli ordina di dichiarare il proprio nome, ma l'uomo prende a massaggiarsi la mascella e si rifiuta di rispondere. Decidi di servirti delle tue facoltà psichiche per sondare la mente del bandito. Scopri che questi è un individuo particolarmente resistente e testardo e giungi alla conclusione che è assai improbabile che ceda sotto tortura fisica.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai all'**80**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas e desideri usarla, vai al **231**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori, o preferisci non usarle, vai al **13**.

199

Il mattino seguente, molto presto, tu e il Capitano Chan distruggete l'amuleto prima che la carovana parta per Fort Vlau. Shavane viene legata a un palo e lasciata nel mezzo della prateria.

"Quando sarà riuscita a liberarsi, noi saremo già lontani" dice Chan.

Il viaggio verso Fort Vlau passa rapidamente, e a mezzogiorno del giorno successivo scorgete la roccaforte lissaniana. Purtroppo quello che vedono i vostri occhi non è per nulla incoraggiante.

Vai al **110**.



(fig. 14) I Brumalghast stanno per trasformarvi in ghiaccio.

200 *(fig. 14)*

Ti alzi in piedi a fatica e scopri che Chan ha perso i sensi e che entrambi i cavalli sono stati uccisi dai dardi di ghiaccio. Estrai immediatamente la tua Arma Ramas, mentre i due mostri pelosi avanzano verso di te. Hanno zampe potenti dotate di lunghi artigli affilati, e fauci terribili con zanne di ghiaccio taglienti come lame.

Brumalghast:
Combattività 57 Resistenza 50

Se possiedi l'Arte Superiore degli Elementi o della Difesa, aggiungi 3 punti alla tua Combattività per la durata di questo combattimento.

Se vinci questo combattimento, vai al **105**.

201

Una freccia ti si conficca nella coscia, e il dolore inaspettato e improvviso ti fa gridare: perdi 4 punti di Resistenza. Fai velocemente ricorso alle tue facoltà curative Ramas per alleviare il dolore e fermare il flusso di sangue. Poi spezzi in due la freccia e stringi i denti mentre cerchi di estrarla dalla coscia dolorante.

Per proseguire, vai al **40**.

202

Smonti da cavallo e ti avvicini a piedi al cimitero. Vedi, e percepisci, che non vi sono sentinelle, cosa che ti dice che dopo tutto il carro non può essere parte

dell'esercito dell'Autarca. I Bhanariani, infatti, sono spietatamente efficienti per quel che riguarda le questioni militari, ed è assai improbabile che uno dei loro carri venga lasciato incustodito.

Raggiungi il carro e scopri che dentro non c'è nessuno. Il carro sembra simile a quelli usati dai mercanti di Otavai.

Se decidi di ispezionare il carro, vai al **293**.
Se invece preferisci entrare nel cimitero, vai al **60**.

203

Reciti le parole dell'incantesimo della Confraternita – *Mano di Fuoco* – e sollevi la mano destra, puntandola verso il portale. Un fascio di energia crepitante fuoriesce dalle tue dita, si proietta verso la porta e si infrange su di essa in uno scoppio di scintille grigio-azzurre.

La forza dell'impatto fa spalancare la porta, e un attimo dopo venite investiti da una nube di polvere e fumo. Le grida e i singhiozzi soffocati della famiglia imperiale, provenienti dai corridoi del labirinto, sono chiaramente udibili. Temendo che il Khea-khan e il suo seguito siano già caduti tra le grinfie di Sejanoz, tu e il sergente vi affrettate lungo il tunnel con il soffitto a volta, decisi a trovarli il prima possibile. Dopo pochi secondi, però, arrivate a un incrocio.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione, vai al **246**.
Altrimenti, vai al **167**.

204

Mentre ti stendi per la notte sotto uno dei carri, tiri un sospiro di sollievo al pensiero di non dovere montare di guardia anche tu. Dormi bene e ti svegli all'alba al profumo delizioso dello jala tostato. Dopo una colazione abbondante consumata in compagnia di Chan e dei suoi soldati, monti in sella e cavalchi al fianco del capitano alla testa della carovana.

Poco dopo mezzogiorno, scorgi un villaggio lontano e una nube di polvere che avanza sulla strada davanti a voi. La nube di polvere è sollevata dal cavallo di un esploratore mandato in avanscoperta da Chan per controllare il villaggio e il territorio circostante. L'uomo riferisce che la notte scorsa il villaggio è stato attaccato dai banditi.

"Kronar, immagino" dice Chan, e l'esploratore conferma i sospetti del suo capitano con un cenno del capo. "Come pensavo. Quella canaglia! Ma un giorno la pagherà con la vita, statene certi".

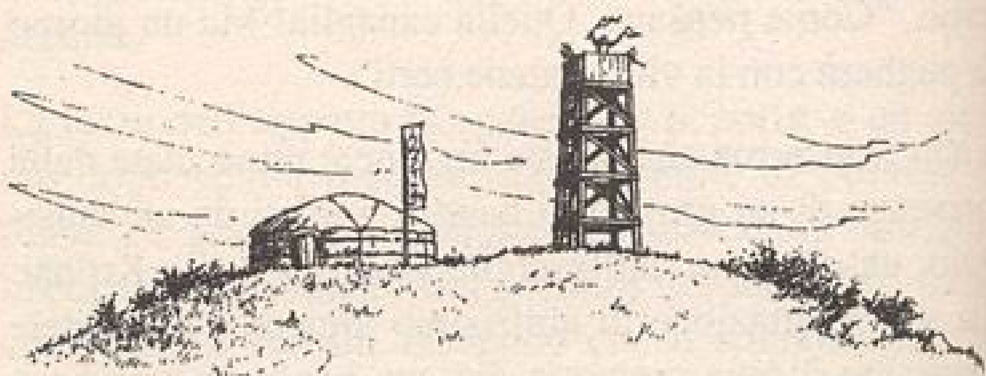
Chan ti informa che questa regione è minacciata dalla presenza di un gruppo di banditi guidati da un rinnegato, ex-capitano dell'esercito Chai, di nome Kronar. La sua reputazione di abilissimo arciere e di crudele assassino è nota ovunque. La sua banda ha una base segreta situata da qualche parte nel cuore della Foresta Javai. Da lí i banditi lanciano i loro attacchi contro i viaggiatori indifesi che si servono di questa pista, oppure partono al saccheggio delle fattorie isolate sparse nella Grande Pianura. Molti tentativi sono stati fatti per catturare Kronar e i suoi uomini, ma finora sono tutti falliti.

Chan prevede di raggiungere la Foresta Javai piú o meno al tramonto. Teme che i banditi di Kronar tentino di attaccare la carovana, scambiandola per quella di qualche facoltoso mercante di Pensei, ricco abbastanza da permettersi una scorta militare. Il capitano chiama a raccolta i soldati di pattuglia ai lati della colonna e ordina loro di andare a controllare la pista piú avanti, nel punto in cui essa confina con la foresta. Se Kronar ha intenzione di tendere un'imboscata alla carovana, quella è la zona da temere.

Mentre i soldati si preparano a partire, Chan ti offre la possibilità di andare con loro oppure di restare con la carovana.

Se decidi di andare con gli esploratori, vai al **255**.

Se preferisci rimanere con la carovana, vai al **109**.



205

Attraversate le praterie ed entrate nella foresta attraverso un sentiero che si inerpica tortuoso tra i densi pini. Non avete coperto nemmeno mezzo miglio quando scorgete a terra sul sentiero il corpo di un uomo con addosso una pelliccia. L'uomo è assolutamente immobile.

Se decidi di fermarti per esaminare il corpo, vai al **279**.

Se preferisci ignorarlo per proseguire lungo il sentiero, vai al **134**.

206

Senti il fischio di quello che di certo deve essere un proiettile di notevoli dimensioni, e un attimo dopo un'esplosione assordante squarcia i bastioni del forte alla tua destra, a meno di venti metri di distanza.

Schegge di pietra si staccano dalle mura, e una di queste – particolarmente affilata – ti ferisce alla testa: perdi 1 punto di Resistenza.

Per proseguire, vai al **24**.

207

In una radura in mezzo al boschetto scoprite 20 carcasse mutilate. Sono talmente malridotte che ci metti un po' a capire che si tratta di fanji, una razza di ruminanti caratteristici delle pianure del Magnamund Meridionale. Come tutti gli animali, anche i fanji hanno i loro predatori, ma nessuno di essi sarebbe in grado di ridurre le loro carcasse in quello stato.

Stai ancora cercando di capire chi o che cosa possa essere all'origine di quello scempio, quando all'im-

provviso senti un rumore che ti ghiaccia il sangue nelle vene.

Vai al **222**.

208

Non appena hai raggiunto l'imboccatura del tunnel, Sejanoz si volta e scaglia contro di te una sfera di vetro piena di un fluido giallo, che si infrange vicino ai tuoi piedi, rilasciando una nube di gas velenoso.

Se possiedi l'Arte Superiore delle Erbe e desideri usarla, vai al **46**.

Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa e desideri usarla, vai al **269**.

Se possiedi l'Arte Superiore della Liberazione e desideri usarla, vai al **191**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori o preferisci non usarle, vai all'**83**.

209

Mano a mano che ti addentri nel corridoio, senti sempre piú distintamente il suono di alcune voci. Le riconosci immediatamente: appartengono ai ladri che ti hanno sottratto la tua preziosa Arma Ramas. Proprio in quel momento la stanno ammirando con cupidigia... deve valere piú di tutti i tesori dell'intero cimitero, stanno dicendo. Alla fine del corridoio vedi una porta di legno ad arco adorna di bande di metallo nero. Sbirci con cautela nel buco della serratura e scorgi le sagome dei cinque briganti, stagliate contro la luce calda di un falò. Sei assolutamente deciso ad attaccarli e a riprenderti la tua arma.

Se possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas e hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas, vai al **254**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione e hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas, vai al **136**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori perché non hai raggiunto questi ranghi dell'addestramento Ramas, oppure preferisci non usarle, vai al **71**.

210

Ti servi delle tue facoltà curative per rimarginare la ferita al polso (perdi 1 punto di Resistenza) e ascolti con attenzione. Il bandito dice di chiamarsi Xango e ammette anche di essere il fratello del rinnegato, l'ex Capitano Kronar. Suo compito era tenere d'occhio l'accampamento della carovana mentre suo fratello e gli altri componenti della banda preparavano l'imboscata lungo la pista della foresta, cinque miglia piú avanti. Kronar ha in mente di attaccare la carovana domattina, quando questa percorrerà proprio quel tratto di strada.

"Cane maledetto" grida Yeng. "Nemmeno la morte sarebbe una punizione sufficiente per uno come te!"

"Aspetta, sergente!" ordina il Capitano Chan. "Questo delinquente potrebbe tornarci ancora utile. Speriamo

che suo fratello tenga di piú alla sua pellaccia di quanto non ci tieni tu. Nel frattempo, leghiamolo pure alla ruota di un carro".

Per proseguire, vai al **129**.

211

Cerchi di tenere a freno l'inquieto cavallo mentre aspetti il segnale di Chan per far partire la carica, ma prima che ciò avvenga, una delle creature emette un ruggito agghiacciante che terrorizza il tuo cavallo, il quale si rifiuta di muoversi. Vista la situazione, se le bestie dei ghiacci decidono di caricare contro di voi, non sarai in grado di fuggire, perciò cerchi di escogitare in fretta qualcosa che ti permetta di evitare questa sciagura.

Se possiedi l'Arte Superiore degli Elementi e desideri usarla, vai al **31**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **299**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e desideri usarla, vai al **175**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori o preferisci non usarle, vai al **99**.

212

Pronunci la parola del potere del Regno Antico *Gloar!* e la indirizzi contro il guerriero. La potenza del tuo attacco, a distanza cosí ravvicinata, uccide il soldato nemico all'istante.

Vai al **137**.

213

Inserisci la punta del Kirusami sotto il bordo del portale e spingi sull'asta con tutta la tua forza. Dapprima esso rimane immobile, ma tu insisti fino a quando non percepisci un lieve movimento.

Purtroppo questa azione fa scattare una trappola magica opera di qualche mago che l'ha posta lí, centinaia di anni or sono, a protezione del portale nascosto. L'esplosione ti acceca e le scintille bianco-azzurre ti ustionano il viso e le mani: perdi 3 punti di Resistenza.

(Se possiedi l'Arte Superiore della Liberazione, puoi ridurre di 1 punto il danno che hai subito.)

Per proseguire, vai al **265**.

214

Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita – *Mano di Fuoco* – e lasci partire un fascio di crepitante energia elettrica verso lo sbandieratore nemico. Il tuo missile magico colpisce l'uomo in pieno petto e lo sbalza da terra. Per qualche attimo egli scompare alla tua vista, poi lo vedi rotolare a terra dall'altra parte della torretta.

Per proseguire, vai al **195**.

215

Pronunci in fretta le parole dell'incantesimo del Regno Antico – *Scudo Invisibile* – e tracci in aria davan-

ti al tuo viso un cerchio immaginario. La freccia di Kronar colpisce la barriera luminosa creata dal tuo incantesimo e si disintegra in mille pezzi. Chan si china in avanti sul collo del cavallo per evitare un'altra freccia e viene ferito di striscio alla spalla.

Vai al **112**.

216

Ti sollevi in piedi a fatica e cominci a scappare tra la folta vegetazione che ti circonda. Chan ti segue da vicino ed è a sua volta inseguito dai due mostri. Mentre avanzate il piú rapidamente possibile tra le piante del denso sottobosco, fasci di ghiaccio scintillante sibilano tra i rami tutt'intorno a voi.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che ora hai estratto va da 0 a 4, vai al **228**.

Se va da 5 a 9, vai al **43**.

217

Nel corso del pomeriggio del primo giorno di marcia una tempesta si scatena nel cielo sopra di voi, trasformando la pista in una specie di acquitrino. Per tre ore la carovana è costretta a procedere a passo d'uomo fino a quando, alla fine, il torrenziale diluvio non si trasforma in una pioggerellina leggera. Montate il campo per la notte in aperta pianura, e mentre ti stai preparando un comodo giaciglio per la notte, senti qualcosa che ti mette in allerta: è il singhiozzare affranto di una donna. Capisci che il suono proviene dalla carrozza della Principessa Mitzu, e ti affretti subito verso la vettura per vedere di cosa si tratta.

Vai al **78**.

218

Scaraventato giú dai bastioni dalla forte esplosione, atterri sul terreno sottostante.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il numero che hai estratto è dispari (ovvero 1, 3, 5, 7, 9), togli 2 al tuo punteggio di Resistenza. Se è pari (ovvero 2, 4, 6, 8, 0), togli 4.

Se sopravvivi alla caduta, vai al **281**.

219

Scagli un potente fascio di energia psichica contro la creatura che sta attaccando il guidatore della carrozza. Non appena il tuo attacco mentale penetra nella vulnerabile struttura del suo cervello, la bestia lascia andare la presa, gira su se stessa e cade a capofitto sulla strada, dove viene schiacciata dagli zoccoli dei cavalli.

Vai al **243**.

220

Sei convinto che l'uomo sia innocente e che le accuse a suo carico siano ingiuste. Per riuscire a trovare il

vero colpevole, reciti le parole dell'incantesimo della Confraternita – *Individua Pericolo* – e poi percorri con lo sguardo la folla attorno a te.

I tuoi occhi vengono a poco a poco attratti dalla figura di Shavane. Fissi la tutrice e un attimo dopo, con tuo grande sgomento, percepisci che l'amuleto che la donna porta al collo emana una potente aura malvagia. Non riesci a vedere il ciondolo perché esso è nascosto sotto la seta della tunica.

Se decidi di strappare l'amuleto dal collo della donna, vai al **256**.
Se preferisci ingiungerle di mostrarlo, vai al **117**.

221

La tua Arte Superiore della Difesa ti permette di resistere sott'acqua per diversi minuti.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino (0 = 10). Il numero estratto corrisponde ai punti di Resistenza che perdi prima che il soffitto cominci a risalire.

Per proseguire, vai al **287**.

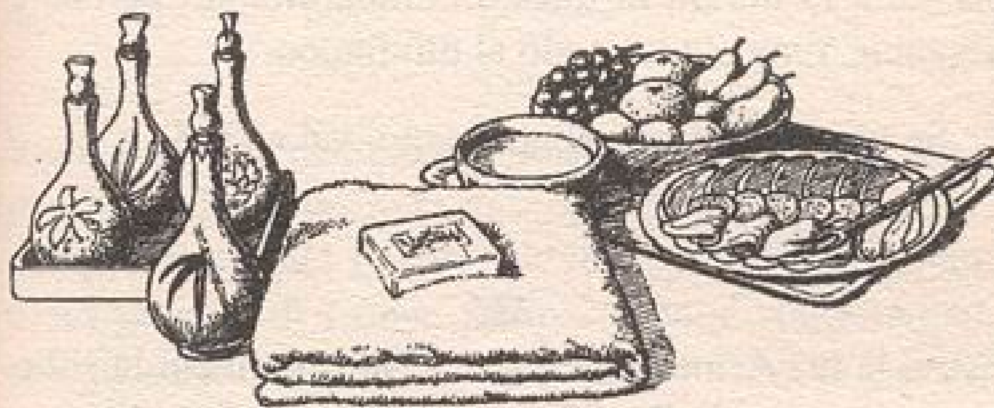
222

È il suono di un sibilo acuto e minaccioso. Immediatamente i tuoi sensi Ramas ti comunicano la presenza di un pericolo mortale. Ti volti di scatto e vedi due creature mostruose uscire dalla macchia d'alberi. Sebbene siano quasi piegati in due, capisci che i mostri sono alti piú di tre metri, con gambe tozze e muscolose all'estremità delle quali intravvedi due grossi artigli potenti e ricurvi; le teste ossute e arancioni hanno per occhi due fessure luminose che pulsano in maniera inquietante, mentre il naso è lungo e simile a un becco adunco e molto affilato.

I due esseri emettono un grido che ti ghiaccia il sangue nelle vene e vi si avventano contro, cercando di colpirvi con i lunghi becchi affilati come rasoi. Sia tu che Chan cercate di estrarre le armi, mentre siete costretti a indietreggiare di fronte a quell'attacco inaspettato.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai all'**82**.
Se va da 5 a 9, vai al **106**.



223

Ti getti di lato e riesci a evitare di finire infilzato sull'asta mortale del guerriero. La punta dell'arma colpisce il pavimento di pietra e fa partire un fascio potente di energia. Il soldato nemico perde il controllo dell'ar-

ma, che gli sfugge di mano, e indietreggia imprecando, mentre volute di fumo grigio si levano dal suo avambraccio. Nell'attimo in cui queste si sono dissipate, l'uomo estrae l'ascia da guerra che porta appesa a un laccio della cintura ingioiellata.

Per proseguire, vai al **50**.

224

Smonti immediatamente di sella, estrai la tua Arma Ramas e ti volti appena in tempo per contrastare l'assalto degli altri due orrori.

Chagarashi:
Combattività 44 Resistenza 40

Puoi aggiungere 1 al tuo punteggio di Combattività per tutta la durata di questo combattimento perché il Sergente Yeng sta lottando al tuo fianco.

Se vinci questo combattimento, vai al **295**.

225

Estrai la tua Arma Ramas e, nell'attimo in cui la sollevi per prepararti alla difesa, una pesante sfera d'argento vola verso di te e ti colpisce l'avambraccio. Stordito dalla forza inaspettata dell'impatto, lasci cadere l'arma e ti porti il braccio dolorante al petto.

Qualche attimo piú tardi, uno dei ladri balza oltre la pietra tombale e ti trascina a terra. Tu lotti con impeto e riesci a togliergli il pugnale di mano, ma ecco che in un batter d'occhio egli ne estrae un altro dallo stivale e tenta di colpirti al cuore.

Ladro di Tombe:
Combattività 30 Resistenza 35

Se vinci questo combattimento, vai al **139**.

226

Le fiamme ti avvolgono completamente, e d'un tratto ti sembra di sprofondare in un abisso nero e senza fine. Un missile nemico è scoppiato proprio davanti a te e ti ha investito con tutta la forza del suo esplosivo. Fortunatamente la morte giunge istantanea, ma la tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, a Fort Vlau.

227

Vieni svegliato poco prima dell'alba dal canto acuto di un gallo. Ti alzi in fretta, raccogli l'equipaggiamento e poi ti affretti nel cortile, dove incontri il Capitano Chan proprio di fronte alla porta delle stalle. Alcuni soldati sono indaffarati a riempire i carri di provvigioni e di acqua fresca, mentre altri stanno bardando i cavalli per il lungo viaggio. Anche i servitori di Madame Omaki vi aiutano, trasportando vassoi pieni di cibo che offrono alle truppe al lavoro. Tu e il Capitano Chan fate colazione approfittando della generosità della cucina di Madame, e nel frattempo parlate del viaggio che vi aspetta. Il cielo è sereno e Chan spera di riuscire ad avanzare speditamente, sem-



(fig. 15) Il capo nomade siede in cima a una pila di cuscini di seta.

pre che non incappiate in qualche esploratore bhanariano. (Siccome il cibo offerto da Madame è molto abbondante, puoi portare con te quanto basta per 2 Pasti. Ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra.)

A un'ora dal sorgere del sole, la carovana è di nuovo in marcia. Lasciate Javai uscendo dalla porta orientale e date cosí inizio a un lungo viaggio che in quattro giorni dovrebbe condurvi alla prossima destinazione: la città di Rakholi.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che ora hai estratto va da 0 a 4, vai al **194**.
Se va da 5 a 9, vai all'**88**.

228

Uno dei dardi di ghiaccio colpisce un ramo proprio sopra la tua testa. Esiti un attimo, sollevi lo sguardo e, con tuo grande orrore, vedi che il grosso ramo sta precipitando proprio verso il tuo viso.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **193**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, o preferisci non usarla, vai al **91**.

229 *(fig. 15)*

La notte sta tingendo di viola il cielo sereno quando arrivate nella grande città-accampamento di Rakholi.

Rakholi è un vasto insediamento nomade situato in una fertile pianura in grado di fornire ottimo cibo ai cavalli della regione. I cavalli sono un mezzo di sostentamento fondamentale per le tribú nomadi del luogo, ed è proprio qui, a Rakholi, che esse vengono a condurre i loro affari.

Le vostre guide di Lissan vi accompagnano all'accampamento del loro capo, l'illustre Gavhan Bazan. Il Khea-khan e la sua famiglia rimangono nelle carrozze mentre tu e il Capitano Chan vi assicurate che all'interno della grande tenda vi sia un'atmosfera amichevole e un ambiente adatto al loro rango. Una volta dentro, però, vi trovate davanti a una visione da favola. Il capo nomade siede in cima a una montagna di cuscini, circondato da giocolieri, acrobati, nani e danzatrici esotiche. Alcune ampolle piene d'incenso profumano l'aria con le loro dolci essenze, mentre tutto intorno sono sistemati dei piatti pieni di cibo e delle brocche colme di vino.

Il barbuto Bazan vi saluta con grande entusiasmo, allargando le braccia come se volesse abbracciarvi, e si informa immediatamente della natura del vostro carico: è evidentemente ansioso di mercanteggiare. La risposta di Chan è evasiva, e tu capisci che il capitano non sa se fidarsi completamente del capo nomade. Egli ti guarda e, in un sussurro, ti chiede: "Grande Maestro, secondo te mi posso fidare di quest'uomo?"

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Astrologia e hai raggiunto il rango di Barone del Sole, vai al **159**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **245**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori, non hai raggiunto il rango dell'addestramento Ramas richiesto, oppure preferisci non usarle, vai al **257**.

230

Impieghi un debole attacco psichico, penetri la mente del soldato Yankin e gli chiedi di spiegare l'incidente. Malgrado il tuo scandaglio mentale, egli ripete ciò che ha già detto a Chan. I tuoi sospetti vengono cosí confermati: l'uomo sta dicendo la verità, e di certo non è stato lui a mettere la vipera nel letto del Principe Kamada.

Vai al **67**.

231

Fai ricorso alla tua arte superiore per dare origine a un fascio d'energia mentale, che dirigi verso il cervello del prigioniero. Il bandito viene percorso da un brivido mentre il tuo attacco penetra le sue difese mentali e a poco a poco, con voce incerta, comincia a parlare.

Vai al **51**.

232

Un terzo fascio di energia colpisce la parete vicino alla colonna dietro alla quale ti nascondi. Vieni investito da una pioggia di schegge di pietra, ma fortunatamente nessuna di esse riesce a ferirti.

Per proseguire, vai al **100**.

233

Reciti le parole dell'incantesimo della Confraternita – *Forza* – e avverti un'ondata di energia percorrerti le vene. Il bordo del portale è difficile da afferrare, perciò sei costretto a cercare qualcosa, tra le cose in tuo possesso, che tu possa adoperare a mo' di leva.

Se possiedi un Kirusami (Lancia Chai) e desideri usarlo, vai al **213**.

Se preferisci adoperare la tua Arma Ramas, vai al **138**.

234

Le tue arti superiori fanno sí che tu vinca con estrema facilità. Estrai un numero dalla Tabella del Destino (0 = 10). Ora moltiplica la cifra estratta per 10. Il risultato equivale al numero di Ren che riesci a vincere prima che i mercanti di cavalli decidano che sei troppo bravo per loro e ti chiedano gentilmente di lasciare il tavolo.

Se decidi di tornare nell'accampamento di Bazan, vai al **268**.

Se preferisci esplorare un'altra parte di Rakholi, vai al **124**.

235

Un brivido gelido ti corre lungo la schiena quando scorgi le due creature che ora si trovano sul sentiero di fronte a voi. Di primo acchito, con i loro mantelli di pelliccia folta e le lunghe corna dentellate, ti sembrano quasi dei Baknar, gli animali selvaggi che vagano per le distese ghiacciate di Kalte. Ma poi capisci che non si tratta di creature naturali, bensí di esseri originati da un incantesimo malvagio. Gli occhi delle bestie scintillano di una luce malvagia e dalle loro narici fuoriesce dell'aria gelida che trasforma all'istante qualsiasi cosa in ghiaccio.

Guardi verso est lungo la pista, in cerca di una via di fuga, ma quando intensifichi la vista vedi che la strada è bloccata da una grande collina di neve e ghiaccio. I pini che vi circondano sono troppo densi per tentare una fuga a cavallo, e a poco a poco capisci che le creature vi hanno messi in trappola.

Chan estrae il suo Kirusami e lo punta contro una delle creature. “Avanti, facciamo fuori queste bestiacce!” grida con grande coraggio. “Una carica fulminea, e ci ritroveremo fuori dalla foresta prima che abbiano avuto il tempo di respirare”.

Se decidi di seguire il piano di Chan, vai al **211**.

Se il suo piano non ti convince, vai al **146**.

236

La postazione di comando nemica è protetta da pochi uomini, poiché l'ufficiale bhanariano ha impiegato la maggior parte delle sue truppe nell'attacco, lasciando sguarnita la torre e la tenda, ora particolarmente vulnerabili. Ti offri volontario per attaccare la postazione: se riuscissi a prenderne il controllo, potresti segnalare allo squadrone nemico di ritirarsi. Il tuo audace piano



(fig. 16) Il capitano Chan ti mostra con orgoglio una lancia di fattura perfetta.

incontra l'approvazione di Chan, che si terrà pronto con la carovana per correre verso il forte, nella speranza che tu riesca nel tuo intento.

Vai all'**81**.

237 *(fig. 16)*

L'ufficiale Chai sorride soddisfatto quando accetti la sua offerta. Dopo essersi inchinato con rispetto al Khea-khan, egli ti accompagna all'Armeria del Palazzo Imperiale situata vicino alla porta principale. Dopo aver oltrepassato un piccolo foyer, entrate in una sala larga e lunga illuminata da centinaia di lampade a olio. L'odore dell'olio che brucia si mescola a quello del sudore degli armieri Chai, intenti al lavoro su banconi fissati lungo le pareti color avorio.

Il Capitano Chan ti mostra con piacere alcune lame esotiche per le quali il suo paese è famoso. In particolare ti colpisce il Kirusami, un tipo di lancia con la lama simile a quella di un'alabarda in dotazione alle guardie imperiali. L'arma è di squisita fattura e ha un equilibrio perfetto. (Se decidi di prenderne una, ricordati di annotarla sul tuo Registro di Guerra come Lancia Chai. In combattimento aumenterà di 1 punto la tua Combattività.)

Chan ti mostra anche alcune armature, e insiste affinché tu indossi una panciotto dorato. "Si chiama Ang'sei, che significa 'Armatura della vita'..." ti spiega orgoglioso. "È resistente come l'acciaio e leggero come la pelle". (Se decidi di tenere l'Ang'sei, annota-

lo sul tuo Registro d'Azione come Oggetto Speciale. Se lo indossi durante un combattimento, puoi sottrarre 2 al punteggio di Combattività del tuo nemico. Non è necessario rinunciare a nessun altro oggetto se possiedi già il numero massimo di oggetti concesso.)

Chan ti mostra anche le seguenti armi e ti incoraggia a prendere quella che desideri:

Spada
Spadone
Faretra
Pugnale
Spadino
6 Frecce
Ascia
Martello
Arco
Mazza

Se decidi di prende una o piú armi, modifica di conseguenza il tuo Registro di Guerra.

Per proseguire, vai al **122**.

238

La freccia colpisce l'Autarca nella coscia, facendolo gridare per il dolore, ma con uno sforzo sovrumano, Sejanoz si strappa il dardo dalla gamba e lo scaglia contro di te con forza incredibile.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale ora è 3 o meno, vai al **93**.
Se è 4 o piú, vai al **162**.

239

Quella notte dormi male. Il pensiero che tra di voi ci possa essere un traditore ti preoccupa moltissimo.

Alle prime luci dell'alba ti rechi immediatamente alla carrozza della principessa per vedere come sta il Principe Kamada. Diversamente da te, il bambino ha dormito bene e Mitzu è sicura che si riprenderà in fretta. In segno di ringraziamento per il tuo aiuto, la principessa ti offre la colazione e ti offre una bottiglia di Vino di Riso.

Mentre t'allontani, senti il capitano ordinare ai conducenti delle carrozze e ai soldati di prepararsi a partire.

Per proseguire, vai all'**84**.



240

Nascosto in un angolo della sozza cella, illuminata soltanto dalla luce di una candela, vedi un vecchio

vestito di stracci. Egli è la fonte del tanfo soffocante che ammorba la stanza. Non appena ti vede, il suo viso incrostato di sporcizia si incrina in una specie di sorriso, dopo di che l'uomo solleva la mano con fare emozionato.

"Mio Signore Ramas! Sono profondamente onorato della tua visita, ma vedo che il puzzo del mio corpo offende le tue narici. Aspetta, pongo immediatamente rimedio al problema". E a quelle parole, l'uomo estrae un pizzico di polvere grigia dalla tasca e la getta in aria. Immediatamente il tanfo si trasforma nel profumo squisito di un mazzo di rose.

Stupito, chiedi al vecchio come mai si trovi lí, ed egli ti narra le calamità che gli sono successe. Vieni cosí a sapere che si chiama Vannar e che è un mago comune. Nato nel Bhanar, fu costretto ad andarsene di lí quando tentò di organizzare una resistenza armata contro l'Autarca Sejanoz nella sua città natale di Yua Tzhan. Divenne cosí un eremita e visse da solo nelle rovine della città di Zanaza. La sua era una vita solitaria ma pacifica, questo fino all'arrivo dei ladri di tombe. Il puzzo insopportabile che ti ha assalito quando hai aperto la porta della prigione era l'unico modo che aveva per tenere i furfanti lontani.

Quando gli dici che l'Autarca ha invaso il Chai, il vecchio mago comincia ad agitarsi. Teme di venire trovato e ucciso dagli agenti di Sejanoz.

"Con tutto il rispetto, Vannar" dici, "non credo che l'Autarca si prenderà la briga di mandarti dietro i suoi uomini".

"Sí che se la prenderà" risponde il vecchio con voce cupa. "E la penseresti anche tu allo stesso modo se soltanto sapessi ciò che possiedo".

Per proseguire, vai al **189**.

241

Il Krakalla emette un grido assordante nell'attimo in cui la tua lama penetra nel suo cuore malvagio. L'essere indietreggia barcollando e cade addosso alla carcassa del suo compagno, ucciso dal Capitano Chan. Hai il viso e la tunica imbrattate del ributtante sangue arancione dei due mostri, e prima di rinfilarla nel fodero, ti affretti a ripulire la lama della tua arma sull'erba.

Sia Chan che i suoi soldati hanno subito delle ferite, ma nessuna mortale. Fai ricorso alle tue facoltà curative Ramas e restituisci salute e vigore ai loro corpi provati (perdi 2 punti di Resistenza), dopo di che abbandonate tutti e quattro la radura per andare in cerca dei vostri cavalli. È la prima volta che Chan incontra creature del genere, e quando gli chiedi di dirti qualcosa sulla loro origine, egli non sa cosa rispondere.

"Sono certo... solo di una cosa" dice con voce tremante, cercando ancora di riprendersi dallo shock del combattimento. "Di certo... non sono originari... di questa parte del Chai".

Per proseguire, vai all'**11**.

242

Servendoti della tua Arte degli Elementi, crei della condensa attorno all'asta magica. L'acqua reagisce con il potere elettrico in essa immagazzinato e fa cosí esplodere l'arma tra le mani del capitano, uccidendolo all'istante.

Vai al **137**.

243

Quando la carrozza è vicina al tuo cavallo, balzi di sella e atterri sul tetto. Stai per estrarre dal fodero l'Arma Ramas, ma uno dei due mostri ti attacca e cerca di ferirti con i lunghi artigli affilati. Ti proteggi il viso con un braccio, ma le unghie taglienti come lame feriscono il tuo arto non protetto da armatura: perdi 2 punti di Resistenza.

Ora devi combattere.

Chagarashi:
Combattività 42 Resistenza 38

A causa della debolezza iniziale del tuo attacco, devi ignorare qualsiasi perdita di Resistenza che potresti infliggere al nemico nei primi due scontri del combattimento.

Se vinci questo combattimento, vai al **280**.

244

Dici a Chan che a tuo avviso l'uomo sta dicendo la verità. Chan aggrotta la fronte; in effetti il capitano si trova di fronte a un dilemma, poiché Yankin è sempre stato uno dei suoi soldati piú leali, eppure le prove contro di lui sono schiaccianti. Shavane si fa avanti e afferma che giustizia deve essere fatta.

"Quest'uomo ha cercato di assassinare il nostro principino" grida, "e quindi deve pagare per il suo tradimento". Lo scoppio emotivo della tutrice provoca un moto di simpatia tra i cortigiani che nel frattempo si sono raccolti attorno alla carrozza.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **220**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **14**.

245

Mormori silenziosamente le parole dell'incantesimo della Confraternita – *Controllo Mentale* – e dirigi il potere magico che esse generano verso Bazan. Mentre l'uomo è sotto i tuoi poteri psichici, gli chiedi se il commercio sia il suo unico scopo, al che egli risponde senza esitazione che sí, la sola cosa che vuole è mercanteggiare. Capisci che sta dicendo la verità e, convinto della sua sincerità, rivolgi un cenno d'assenso a Chan e poi liberi Bazan dal tuo incantesimo.

Vai al **283**.

246

Aiutato dalla tua Arte Superiore dell'Interpretazione, riesci a intuire che la famiglia imperiale si trova in

grave pericolo. Capisci che il Khea-khan e i suoi cortigiani sono intrappolati in una sala situata alla fine del tunnel di sinistra. Lo imbocchi immediatamente, seguito dal Sergente Yeng.

Vai al **263**.

247

Ti svegli alle prime luci dell'alba e fai colazione assieme a Chan. Sorpreso nel vedere che la tua Arma Ramas è di nuovo al tuo fianco, egli ti chiede come sei riuscito a riprendertela. Tu gli dici che la sera prima, non riuscendo a prendere sonno, sei andato a passeggiare tra le rovine di Zanaza e ti sei per caso imbattuto nei ladri di tombe; hai chiesto loro di restituirti gentilmente l'arma, e loro hanno accettato con piacere.

Chan scoppia a ridere. "Beh" dice sorridendo, "non credo che quei tipi torneranno a farci visita molto presto".

Dopo un'ora la carovana lascia Zanaza e si avvia lungo la strada rocciosa che procede verso est e conduce a Fort Vlau. Un cartello piuttosto mal ridotto impiantato ai bordi della strada vi comunica che la roccaforte lissaniana si trova a 150 miglia di distanza. Secondo i calcoli di Chan, il viaggio durerà almeno quattro giorni.

Il primo giorno trascorre tranquillo e senza incidenti. Verso mezzogiorno del secondo giorno, invece, vedi che la pista che state percorrendo sta per attraversare una foresta densa e scura. Il tuo sesto senso ti avverte immediatamente che tra quegli alberi si nasconde una qualche minaccia. Comunichi a Chan le tue intuizioni, ed egli fa immediatamente fermare la carovana, dopo di che insiste affinché tu lo accompagni a ispezionare la foresta per assicurarsi che non vi siano pericoli imminenti.

Se decidi di continuare lungo la pista in direzione della foresta, vai al **114**.

Se preferisci lasciare la pista e avvicinarti alla foresta attraversando la pianura, vai al **205**.

248

"Ne sarei onorato" rispondi.

"Molto bene, mio signore. Allora, se sei pronto, ti accompagno immediatamente alle stanze reali".

Chan ti guida lungo i mille corridoi del palazzo e ti conduce ad una stanza che si trova al primo piano. Un soldato, che riconosci, apre la porta e si fa da parte per lasciarvi entrare. La stanza è arredata sontuosamente e il dolce profumo di un incenso molto raro addolcisce l'aria. In un angolo vedi il Principe Kamada, addormentato su un divano di seta e sorvegliato dalla tutrice Shavane, intenta a leggere un libro. Sua madre, la principessa, è seduta ad un tavolo situato accanto a una finestra con balcone che si affaccia sul cortile illuminato dalle torce. Salutate inchinandovi con deferenza, dopo di che Chan si ritira.

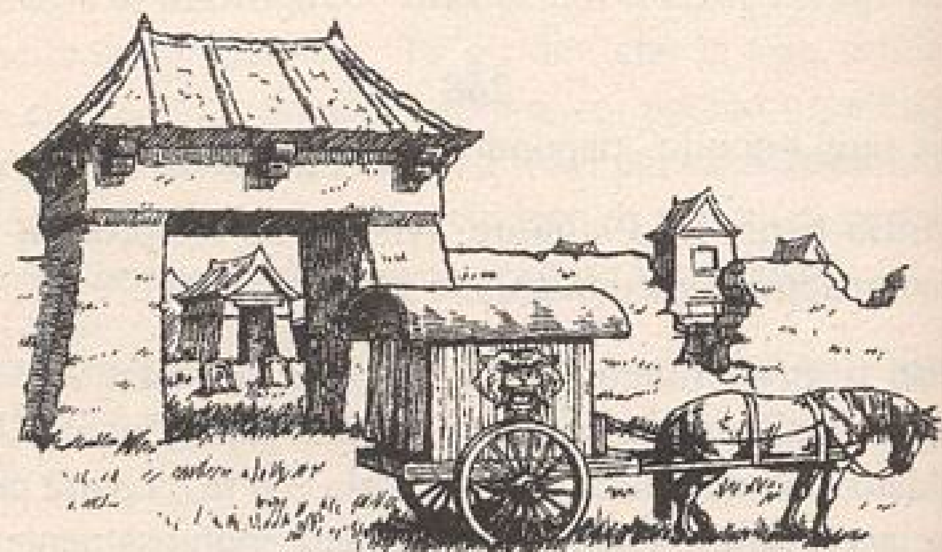
"Sarò qui fuori nel caso doveste avere bisogno di me, Maestà" dice il capitano, e poi si allontana. Un attimo

dopo la principessa ti invita a sedere accanto al tavolo. È ansiosa di sapere che cosa il fato abbia in serbo per lei e per il giovane principino, e ti chiede di usare le tue facoltà astrologiche per aiutarla.

Se hai raggiunto il rango di Cavaliere del Sole, vai al **62**.

Se hai raggiunto il rango di Grande Difensore Ramas, vai al **126**.

Se non hai ancora raggiunto questi livelli dell'addestramento Ramas, vai al **5**.



249

Aspetti pazientemente che il Sergente Yeng e i suoi uomini attacchino la tenda di comando. Non appena senti le grida inconfondibili del combattimento, corri verso la scala che porta al parapetto e cominci a salire. Le urla dei compagni attirano l'attenzione dello sbandieratore, il quale si sporge oltre la balaustra della torre e ti vede salire. Con un'esclamazione di sorpresa, solleva la lancia e tenta di infilzarti sulla sua punta d'acciaio scintillante.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **214**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e desideri usarla, vai al **52**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori o preferisci non usarle, vai al **39**.

250

La morte di Yeng ti addolora e ti infuria allo stesso tempo, ma ti rende anche consapevole del fatto che, se cercherai di oltrepassare la porta di corsa e in maniera affrettata, potresti fare anche tu la stessa fine.

Raccogli con la punta della tua Arma Ramas l'elmo del sergente e ti avvicini alla porta di lato. Allunghi il braccio e alzi l'elmo di ferro in modo che esso solo si stagli contro la soglia di pietra. Un attimo dopo, un secondo fascio di energia erompe dalla sala al di là della porta e riduce l'elmo in mille pezzi.

Solo allora ti tuffi velocissimo in avanti, entri nella sala rotolando sul pavimento e ti nascondi dietro una grossa colonna di pietra.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 1 al numero che hai estratto. Se il tuo punteggio attuale di Resistenza è 15 o meno, togli 1.

Se il totale ora è 2 o meno, vai al **177**.
Se va da 3 a 5, vai al **158**.
Se è 6 o 7, vai al **70**.
Se è 8 o piú, vai al **232**.



(fig. 17) L'inospitale Valle di Nahba.

251

Smonti da cavallo, ti avvicini con cautela al cimitero, sbirci oltre l'apertura nel muro perimetrale e scorgi una cripta la cui porta è aperta. Senti anche un suono di voci distanti. Dietro alla cripta conti 6 cavalli sellati, intenti a brucare i ciuffi d'erba che sbucano tra le tombe. A poco a poco riesci a distinguere quello che dicono le voci e capisci che si tratta di un gruppo di sciacalli venuti qui per razziare i bottini dell'antico sito funebre.

Se decidi di avvicinarti alla porta aperta della cripta, vai al **274**.

Se preferisci rimanere dove sei per osservare la cripta, vai al **183**.

252 *(fig. 17)*

Usando il ramo come supporto per l'asse della carrozza, il danno viene presto riparato. Chan loda le tue abilità pratiche di meccanico, e dopo un'ora la carovana può riprendere il viaggio verso est. Montate un accampamento per la notte proprio lungo la pista, nei pressi di un piccolo villaggio addormentato di nome Sansei, e il giorno seguente proseguite senza intoppi sotto un sole cocente.

Poco prima di mezzogiorno, durante il terzo giorno di marcia per Rakholi, la colonna raggiunge il limitare di un'ampia vallata che si trova a 50 miglia di distanza dalle rive del Tkukoma. È la Valle di Nahba, una regione strana e spettacolare che fa parte della Grande Pianura Chai, punteggiata da centinaia di piccoli

fumaioli e geyser. Enormi colonne di vapore e di acqua bollente si levano verso il cielo, spinte dalla pressione dei gas che salgono dalle viscere della terra. Alcune delle gallerie sotterranee sono profonde miglia e miglia, e raggiungono quasi il cuore di lava del pianeta.

La pista attraversa questo territorio alieno, e mentre si avvicina l'oscurità vi ritrovate in un luogo non lontano dal confine occidentale della valle. Montate un accampamento per la notte tra le pozze ribollenti e le piccole aperture vulcaniche e preparate un pasto serale a base di uova sode e pesce cucinato al vapore. Dopo cena cerchi di dormire, malgrado i sinistri gorgoglii e brontolii che echeggiano tutt'intorno a questa singolare vallata.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che ora hai estratto è 4 o meno, vai al **288**.

Se va da 5 a 9, vai al **30**.

253

La porta che immette nelle catacombe è bloccata. Non ti resta che cercare di aprirla con la forza.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **203**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e desideri usarla, vai al **41**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori o preferisci non usarle, vai al **119**.

254

Lanci un potente attacco psichico contro i tre ladri. Non appena li vedi cadere a terra quasi privi di sensi, apri la porta con un calcio e attacchi gli altri tre ladri. Scopri con grande disappunto che uno di essi è armato della tua Arma Ramas.

Ladri di Tombe (con Arma Ramas):
Combattività 44 — Resistenza 48

Se vinci questo combattimento, vai al **128**.

255

Il Sergente Yeng e i suoi uomini sono lieti che tu abbia accettato di seguirli, e assieme vi dirigete al trotto verso il lontano insediamento di pianura. È bello poter lasciare andare il cavallo e sentire il vento tra i capelli dopo tante ore trascorse al passo, accanto alle carrozze della carovana e sotto un sole cocente.

Gli abitanti del villaggio vi danno il benvenuto mentre passate in mezzo alle loro umili case. Mantenete i cavalli a un galoppo leggero e proseguite lungo la via senza problemi; dopo meno di un'ora scorgete la Foresta Javai all'orizzonte. Yeng ordina ai suoi uomini di fermarsi, e tu intensifichi la vista e controlli con attenzione gli alberi lontani. Riesci a scorgere gli alti pini scuri e l'erba della prateria che ondeggia nella brezza. È una vista piacevole, eppure non rassicurante, perché sai che sia gli alberi che l'erba alta della prateria costituiscono un punto di partenza ideale per un'imboscata.

Anche se non scorgi niente di strano né nella foresta né nella prateria, il tuo sesto senso Ramas ti sta già mettendo in allerta: il pericolo è molto vicino.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione, vai al **272**.

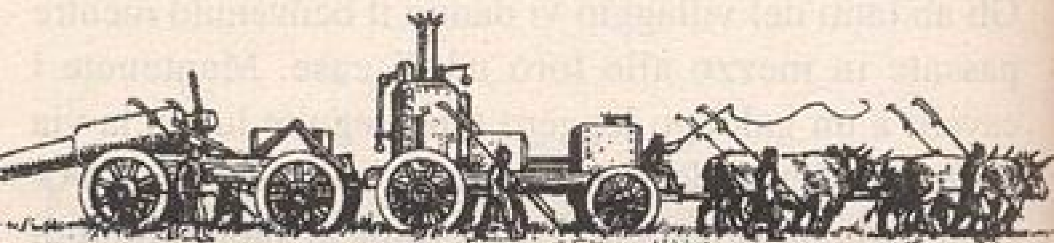
Altrimenti, vai al **135**.

256

Shavane protesta gridando quando afferri l'amuleto e glielo strappi dal collo. Testa disperatamente di riprenderselo, ma tu riesci a tenerla a distanza con la mano sinistra mentre con la destra sollevi l'amuleto.

Un brusio stupefatto si leva dalla folla quando tutti si rendono conto che sul ciondolo di Shavane è incisa la testa di tigre, emblema dell'Autarca Sejanoz

Vai al **74**.



257

Servendoti del tuo sesto senso Ramas, chiedi a Bazan se il commercio sia il suo unico scopo, al che egli risponde senza esitazione che sí, la sola cosa che vuole fare è mercanteggiare. Capisci che sta dicendo la verità e, convinto della sua onestà, mormori a Chan che a tuo avviso Bazan è sincero.

Vai al **283**.

258

Il ramo ti manca per un soffio. Chan ti afferra per il braccio e ti aiuta a rialzarti in piedi, dopo di che partite di nuovo di corsa nel disperato tentativo di far perdere le vostre tracce ai due inseguitori.

Solo quando sei certo di avere seminato i mostri, ti lasci cadere a terra e cerchi di riprendere fiato. Chan fa lo stesso. Capisci che il tuo compagno è ancora scioccato per la ferocia dell'attacco cui siete appena scampati e per la perdita del suo amato stallone, ma sai anche che è un uomo forte e deciso, e infatti dopo pochi minuti egli è di nuovo in piedi, pronto a ripartire.

"Avanti, mio signore" dice con fare risoluto. "Non possiamo indugiare oltre. Dobbiamo assolutamente andarcene da questo luogo maledetto".

Vai al **121**.

259

"Sono stati avvistati alcuni esploratori bhanariani a cavallo" dice con aria seria. "Un mercante di Rakholi ha detto di aver visto una truppa di cavalieri nemici nella pianura questo pomeriggio, poche miglia a sud-est della foresta di Javai. Probabilmente erano

parte dell'avanguardia dell'Autarca, in cerca di cibo o altro, ma il fatto che si trovino già cosí a nord costituisce per noi un pericolo molto serio. Ce ne andremo domattina all'alba... e speriamo di mantenere il nostro vantaggio fino a quando non raggiungeremo il fiume Tkukoma".

Con un cenno del capo accetti l'ordine di Chan e gli auguri la buonanotte, ma proprio mentre sta per andarsene, egli si ricorda di un secondo messaggio che deve riferirti.

"La pricipessa Mitzu vorrebbe vederti. Ha sentito molto parlare delle facoltà astrologiche del Nuovo Ordine Ramas e ti sarebbe grata se potessi leggerle il futuro. Ti dispiacerebbe molto accontentarla?"

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Astrologia, vai al **248**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **161**.

260

Torni alla carovana e racconti a Chan quello che ti è successo al cimitero. Malgrado egli sia dispiaciuto per il furto della tua Arma Ramas, ti dice di non poter rinunciare a nessuno dei suoi uomini per aiutarti a ritrovarla.

Il convoglio prosegue il suo viaggio e raggiunge le rovine di Zanaza al tramonto. Mentre aiuti a montare l'accampamento per la notte, il Sergente Yeng ti dice che questa città venne distrutta duecento anni or sono da un terremoto di potenza devastante. Stai preparando la tua tenda quando scorgi sul terreno delle impronte di cavalli. Il cuore comincia a batterti piú forte quando le tue facoltà ti comunicano che quelle tracce sono state lasciate dai ladri di tombe. La ferita per la perdita della tua Arma Ramas ti brucia ancora, perciò decidi di seguire le impronte e di scovare i ladri.

Per proseguire, vai al **16**.

261

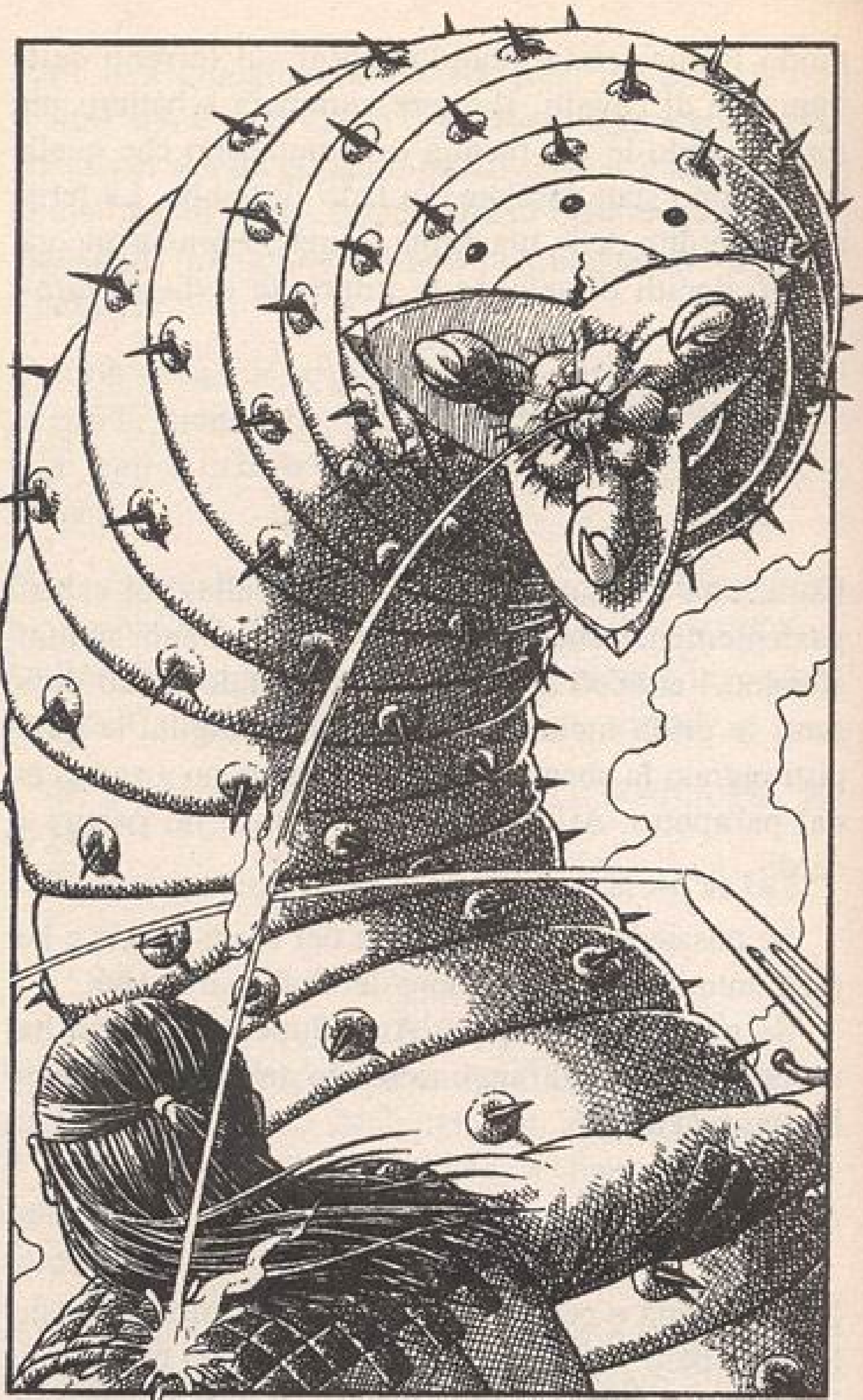
Estrai una freccia e sfili l'arco di spalla, poi aspetti pazientemente che il Sergente Yeng e i suoi uomini sferrino l'attacco alla tenda di comando. Poco dopo senti le grida inconfondibili della battaglia, le quali distraggono lo sbandieratore e lo spingono a sporgersi dal parapetto. Allora prendi la mira e fai partire il dardo.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e hai raggiunto il rango di Signore del Sole, vai al **186**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai ancora raggiunto il rango richiesto dell'addestramento Ramas, vai al **276**.

262 *(fig. 18)*

Estrai l'arma e cerchi di colpire la creatura infernale, la quale però si ritrae in tempo, cosicché la punta della tua arma la manca per un pelo. L'essere sputa di nuovo, e un grumo di saliva corrosiva cade sul tuo braccio sinistro. Dopo pochi secondi, il fluido penetra



(fig. 18) Il verme gigante torreggia sopra di te.

nel tessuto della tua tunica e poi nelle tue carni: perdi 3 punti di Resistenza.

Aiutato dalle Arti Ramastan della Difesa e della Medicina, stringi i denti a causa del dolore e ti riprendi in fretta. Dopo di che ti prepari a riattaccare il verme gigante.

Verme Nahba:
Combattività 45 Resistenza 40

Se vinci questo combattimento, vai all'**8**.

263

Avanzate in un labirinto di tunnel fino a quando non raggiungete una stanza funebre dal soffitto basso. Qui vedi Kau-Doshin rannicchiato a terra. Un rivolo di sangue gli esce dalla bocca, e tu capisci che l'uomo è in fin di vita. Gli prendi dolcemente la testa tra le mani, ed egli sussulta per il dolore a causa delle molte ferite. Riesce a parlare a malapena: indica una porta ad arco che si trova dall'altra parte della sala e sussurra in un fil di voce: "Salva...li!"

Vai al **108**.

264

Percepisci che il tuo rifiuto ha deluso Chan, anche se l'uomo non esprime alcuna critica. Oggi hai già dato ampia prova del tuo coraggio, ed egli accetta senza discutere il tuo diritto di declinare la sua proposta.

Ordina quindi al Sergente Yeng di portare tre esplora-

tori con sé e di controllare la foresta circostante alla ricerca di banditi. Spera che, malgrado il cielo coperto di nuvole, la luna sia abbastanza luminosa da guidare la sua squadra in missione.

Per proseguire, vai al **182**.

265

Sollevi con cautela i resti ancora fumanti del portale e sotto scopri una fossa ovale contenente una pila di ossa umane. In cima alla pila è posato un piccolo libro con delle pagine metalliche e una copertina incastonata di gemme. Lo prendi in mano, ne sfogli le pagine e scopri che la lingua in esso adoperata è Chai antico, un tipo di scrittura che conosci molto poco. Riesci a decifrare soltanto il titolo: *Il Tomo di Tzu*.

Se decidi di tenere *Il Tomo di Tzu*, ricordati di annotarlo sul Registro di Guerra come Oggetto Speciale che porti nello zaino.

Per proseguire, vai al **49**.

266

Guardi in alto verso la torretta e scorgi il Sergente Yeng che, con il pollice rivolto verso l'alto, ti comunica che ormai avete preso il controllo della postazione nemica. Ti affretti verso la torre e ti incontri con Yeng alla base della scaletta di legno.

"Vai a prendere dei cavalli, sergente!" dici, e subito Yeng batte i tacchi e corre ad eseguire l'ordine.

Sali in fretta in cima alla piattaforma, sbirci oltre il parapetto e vedi che il sergente e gli altri uomini stanno riunendo i cavalli nemici, sí che possiate scappare in fretta a missione compiuta. Prendi le bandiere degli sbandieratori e ordini alle truppe nemiche di ritirarsi immediatamente. Non appena vedi che la cavalleria bhanariana sta ubbidendo al tuo ordine, ti volti e scruti la pianura verso ovest. Sorridi soddisfatto quando vedi che il Capitano Chan sta guidando a tutta velocità la carovana verso Fort Vlau. Scendi in fretta le scale, raggiungi Yeng e gli altri soldati, balzi in sella al cavallo e affondi i talloni nei fianchi della bestia facendola partire al galoppo. Con il tiepido vento estivo che vi soffia in viso, tu e i tuoi coraggiosi compagni Chai attraversate la prateria al galoppo per andare a ricongiungervi con la carovana entro le mura di Fort Vlau.

Per proseguire, vai al **284**.

267

"Voglio regalarla a te, mio signore. È giusto che un Ramas possieda quest'arma, e prego che un giorno tu possa servirtene per raggiungere lo scopo per cui essa è stata creata, e cioè uccidere il malvagio tiranno del Bhanar".

Ciò detto, egli ti porge con reverenza la freccia, che accetti con gratitudine.

Annota questa Freccia della Giustizia sul tuo Registro di Guerra come Oggetto Speciale. Per poterla tenere

devi rinunciare a uno degli altri oggetti speciali nel caso tu abbia già con te il numero massimo di oggetti concesso.

Per proseguire, vai al **7**.

268

Quando fai ritorno all'accampamento, la musica ha cessato di suonare e il Khea-khan si è già ritirato nella propria tenda. Le guardie del corpo di Bazan ti scortano alla tua tenda e ti augurano la buonanotte.

Poco prima dell'alba vieni svegliato da una delle servitrici di Bazan. La giovane ti prepara un bagno caldo profumato da olii aromatici, e mentre tu ti lavi, ti porta un piatto di carne fredda e della frutta esotica. Quando giunge il momento, ti dispiace un po' di lasciare Rakholi, ma sai bene che bisogna continuare il viaggio verso Tazhan senza ulteriori indugi.

Bazan e la sua corte escono dalle tende per salutarvi. Come dono d'addio, egli offre al Khea-khan un magnifico paio di stalloni lissaniani purosangue. Promette anche di fare tutto ciò che è in suo potere per ostacolare il nemico e dare cosí tempo alla carovana imperiale di raggiungere Tazhan, e giura di unirsi agli eserciti del Nuovo Regno quando il Khea-khan tornerà nel Chai. Kau-Doshin lo ringrazia da parte di Xolin, dopo di che vi avviate lungo la strada, dando cosí inizio al viaggio che fra tre giorni vi condurrà alla città-rovina di Zanaza.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che ora hai estratto va da 0 a 3, vai al **217**.

Se va da 4 a 6, vai al **64**.

Se va da 7 a 9, vai al **163**.

269

Il gas velenoso ti fa tossire, ma la tua Arte Superiore della Difesa neutralizza rapidamente le tossine penetrate nei tuoi polmoni, e il disagio passa in fretta.

Ordini alla Principessa Mitzu di aiutare il padre, poiché temi che il Vozga possa essere fatale per il vecchio Khea-khan, nel caso egli ne inali i pericolosi vapori. La coraggiosa principessa ubbidisce, e mentre Mitzu guida l'anziano genitore verso la zona piú lontana della sala, tu attraversi di corsa la nube velenosa, deciso a inseguire il tiranno e il suo giovane ostaggio.

Vai al **6**.

270

Chan ordina a due dei suoi uomini di accompagnarvi e poi mette il Sergente Yeng a capo della scorta della carovana mentre voi sarete via a esplorare la macchia d'alberi. Il capitano dà l'ordine di muoversi, e voialtri tre lo seguite mentre egli gira il suo stallone e parte al galoppo leggero verso gli alberi distanti. Mentre vi avvicinate, ti informa che è inusuale per gli avvoltoi della pianura riunirsi cosí numerosi. Il tuo sesto senso Ramas comincia a vibrare, confermando cosí che i sospetti di Chan sono ben fondati.

Vi state ancora avvicinando agli alberi quando il capitano ordina ai suoi uomini di dividersi, in modo da poter aggirare la macchia d'alberi da direzioni opposte. Essi ubbidiscono all'ordine, dopo di che tu e il capitano tirate le redini e smontate di sella: coprirete i cento metri che mancano alla macchia a piedi, approfittando dell'erba alta, che coprirà le vostre mosse. Avete percorso appena una ventina di metri all'interno del bosco quando vi imbattete in una scena raccapricciante.

Vai al **207**.

271

Nell'attimo in cui colpisci il terreno, un lampo di luce bianca ti acceca, mentre d'un tratto hai la sensazione di stare cadendo in un abisso buio e senza fine. L'impatto della caduta ti ha fatto perdere i sensi. Purtroppo non ti riprenderai mai piú, perché in un battibaleno il mostro ti balza addosso e ti sbrana senza pietà.

La morte giunge rapida e istantanea, ma la tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, nella foresta ghiacciata.

272

Tra l'erba alta alla sinistra della pista si nascondono dei nemici, molto probabilmente banditi pronti ad attaccare. Avverti con calma il Sergente Yeng, e subito questi ordina piano ai suoi uomini di sfoderare le spade. All'improvviso un grido gutturale rompe il silenzio, e subito ti giri sulla sella per fronteggiare il nemico. Ma con tuo grande orrore scopri che non si tratta di banditi, bensí di entità completamente disumane.

Dall'erba alta della prateria fuoriescono tre mostri con lunghi arti, pelle verdastra coperta di scaglie e zanne che colano bava. La creatura emersa per prima dalla fitta vegetazione balza in aria come una scimmia scatenata e strappa di sella il soldato a lei piú vicino. Un attimo dopo senti il Sergente Yeng ordinare la carica.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **115**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e desideri usarla, vai al **72**.

Se possiedi un Arco e desideri usarlo, vai al **174**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori, né un Arco, o preferisci non farne uso, vai al **224**.

273

L'Autarca grida per il dolore quando la Freccia della Giustizia lo colpisce alla schiena e gli penetra il cuore. Il Principe Kamada cade a terra in ginocchio, e tu ti precipiti a trascinare via il fanciullo spaventato dal corpo di Sejanoz, che si sta rapidamente decomponendo. Per secoli i suoi poteri magici erano riusciti a preservare quel corpo cadaverico e a tenere a bada gli effetti del tempo, ma ora bastano pochi attimi a far sí che il tempo si prenda la propria rivincita sul demoniaco tiranno bhanariano. Le ossa e la carne di

Sejanoz si disintegrano in polvere fine, che penetra nelle crepe del terreno e scompare per sempre.

Vai al **123**.

274

Ti avvicini alla porta e immediatamente avverti un rumore di passi... i ladri di tombe stanno risalendo!

Se decidi di nasconderti, vai al **3**.
Se preferisci affrontarli, vai al **172**.

275

I soldati lavorano come forsennati per liberarti dal peso schiacciante della carrozza. Grazie ai loro riflessi fulminei, riesci a liberarti in pochi secondi, ma il danno che hai subito è comunque considerevole.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino e aggiungi 2 (0 = 10). Se possiedi l'Arte Superiore della Liberazione, togli 2 al totale. Il numero cosí ottenuto equivale ai punti di Resistenza che perdi a causa dell'incidente.

Modifica di conseguenza il tuo Registro di Guerra e poi prosegui andando al **151**.

276

Prendi la mira, lasci andare la fune e fai partire la freccia contro lo sbandieratore bhanariano, il quale, però, sente il sibilo del dardo che si avvicina e d'istinto si ripara dietro al parapetto. La freccia passa a un soffio dalla sua testa prima di proseguire il suo inutile volo verso le lontane praterie.

Rinfili l'arco in spalla e corri verso la scaletta che porta alla piattaforma della torre. Lo sbandieratore si sporge oltre il parapetto, e quando ti vede solleva la lancia e tenta di infilzarti sulla punta d'acciaio scintillante.

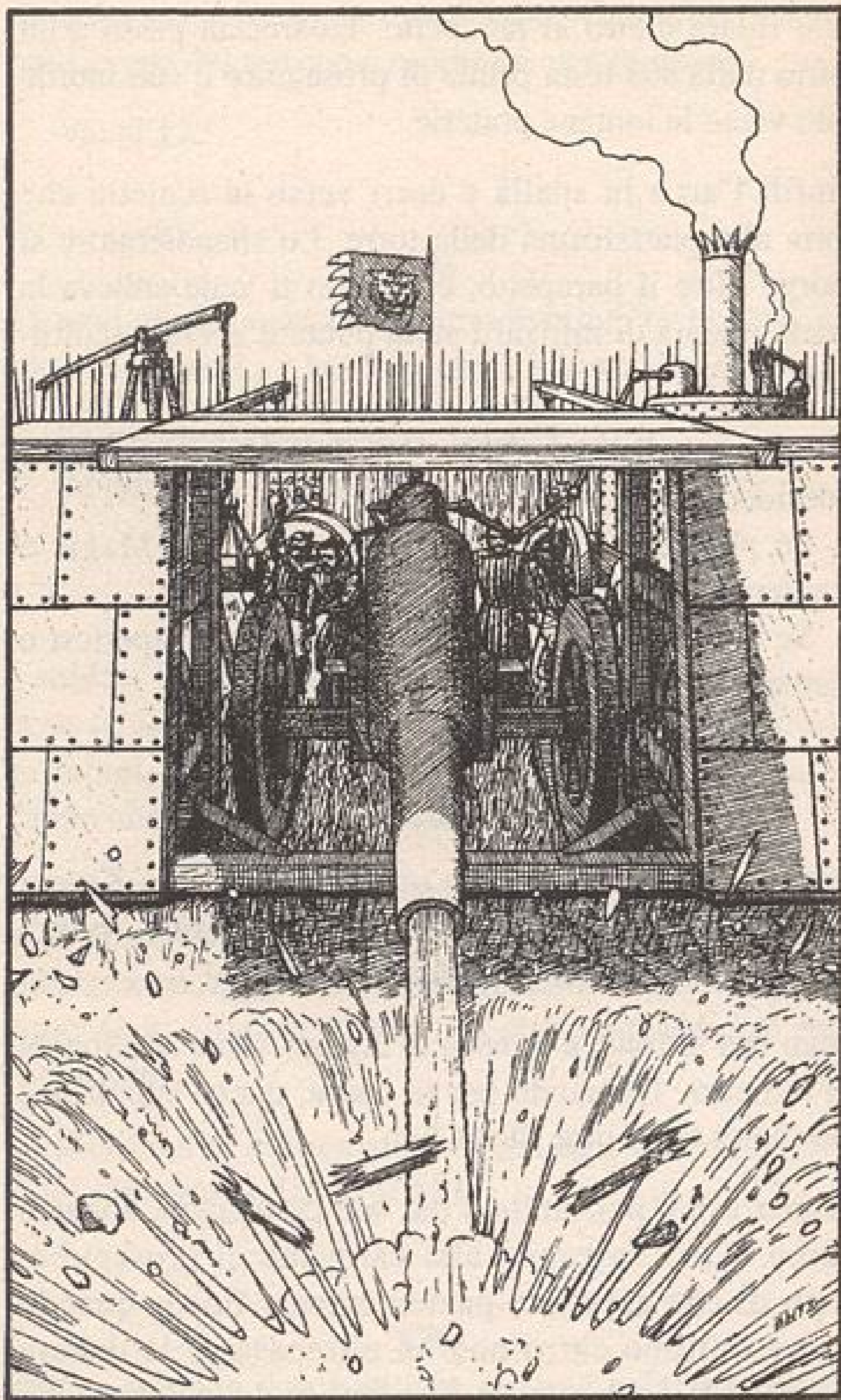
Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **214**.
Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e desideri usarla, vai al **52**.
Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori o preferisci non usarle, vai al **39**.

277

Chan ti dà ascolto e lancia una sfida audace a Kronar e ai suoi. "Lascia passare la nostra carovana... o sarà tuo fratello a potersi considerare cadavere!"

Chan tira la fune, e la testa di Xango viene strattonata all'indietro. Tremando per la paura, questi supplica il fratello di fare come dice Chan.

Kronar esita, poi, imitato dal suo compagno, abbassa l'arco. Chan fa cenno alla carovana di proseguire, dopo di che aspettate pazientemente fino a quando anche l'ultimo carro non ha oltrepassato la distesa d'alberi. Poi Chan sfila l'estremità della fune dalla sella e frusta il sedere del cavallo, il quale si lancia in avanti di scatto. Mentre l'animale spaventato trasporta



(fig. 19) Il cannone a vapore fa fuoco nel terreno.

Xango lontano verso gli alberi, gridi a Chan di seguire il convoglio, dopo di che sproni il cavallo e parti al galoppo anche tu.

Mentre state correndo lungo la pista al seguito della carovana, lo stomaco ti si serra non appena avverti l'inconfondibile sibilo di una o piú frecce in volo.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 1 al numero che hai estratto.

Se il totale ora è 5 o meno, vai al **29**.
Se è 6 o piú, vai al **201**.

278 *(fig. 19)*

Torni al cancello, guardi oltre l'apertura e scorgi il cannone a meno di 50 metri di distanza. Con tua grande sorpresa vedi che la bocca dell'arma non è rivolta verso di te, bensí direttamente verso terra. Gli artiglieri bhanariani stanno facendo ripetutamente fuoco nel terreno, fino a formare con la loro pioggia di missili un grande cratere. Il cannone scarica un ennesimo proiettile, ed ecco che una grande massa di legno e pietra fuoriesce dal cratere.

Un nodo ti serra lo stomaco quando capisci all'improvviso perché il nemico sta colpendo il terreno con tanta violenza.

Per proseguire, vai all'**86**.

279

Chan fa la guardia mentre tu smonti di sella ed esamini il corpo. Scopri che l'uomo è morto e che, a giudicare dai suoi abiti e dalle armi che porta, doveva essere un cacciatore. È sicuramente deceduto piú di un mese fa, eppure il corpo è stranamente ben preservato, malgrado le calde temperature estive. Sposti le pellicce che lo coprono e rimani scioccato nel constatare che la sua pelle è gelida al tatto.

"Di che cosa è morto?" chiede Chan.

"Non mi crederai" rispondi tu, "ma quest'uomo è morto assiderato piú di un mese fa".

Per proseguire, vai al **134**.

280

La minaccia alla carovana cessa quando sferri un ultimo colpo mortale alla base del collo deformato dell'ultima delle tre bestie. Questa stramazza a terra priva di vita, e tu afferri subito le redini e fai fermare a poco a poco la carrozza. Il Capitano Chan cerca di calmare i membri spaventati dell'entourage del Khea-khan dicendo loro che il pericolo ormai è passato. A poco a poco i cortigiani si calmano, e Chan e i suoi uomini fanno rapporto e dicono a Kau-Doshin che l'ordine è stato ristabilito. Sua Maestà Imperiale non è piú in pericolo.

Ripercorri la pista con cautela, ispezioni i corpi dei mostri e decidi che si tratta di discendenti di agarashi, molto probabilmente scesi dalle colline Hyunsei alla ricerca disperata di cibo: tutte e tre le carcasse, infatti, sono di una magrezza innaturale. Chan ti si avvicina e conferma i tuoi sospetti: ti dice che tanto tempo fa, durante l'Era della Notte Eterna, questa terra era piena di agarashi, i mostri infernali creati da Agarash il Dannato. Quando Agarash venne distrutto dai Maghi Anziani, gli esseri che aveva originato si dispersero nelle terre selvagge del Chai. I discendenti di quelle bestie sono ancora vivi e si nascondono nelle colline, in grotte e caverne. Attaccano di rado i viaggiatori, e quando lo fanno è a causa della fame o di malattie.

Servendoti delle tue facoltà di esploratore, giungi alla conclusione che non ci sono altri agarashi nascosti nella zona. Rimonti quindi a cavallo e ti porti con Chan alla testa della colonna. Quando oltrepassi la carrozza del Khea-khan, Kau-Doshin ti chiama. Con un lieve inchino della testa, egli loda le tue capacità e il tuo valore di soldato e ti ringrazia.

"Il Khea-khan e io non scorderemo mai il tuo atto di coraggio, mio signore" dice. "Verrai appropriatamente ricompensato al nostro arrivo a Tazhan".

Per proseguire, vai al **66**.

281

Ti alzi in piedi a fatica e raggiungi Chan nei pressi del cancello principale. Sbirci in una finestrella per gli appostamenti degli arcieri e vedi qualcosa che ti ghiaccia il sangue nelle vene.

Vai al **140**.

282

Ben presto la folta vegetazione riesce a confondere i vostri inseguitori, che perdono cosí le vostre tracce. Quando sei certo di avere seminato i due mostri, ti lasci cadere a terra e cerchi di riprendere fiato. Chan fa lo stesso. Capisci che è ancora scioccato per la ferocia dell'attacco cui siete appena scampati e per la perdita del suo amato stallone. Ma il capitano è un uomo forte e deciso, e dopo pochi minuti è di nuovo in piedi, pronto a ripartire.

"Avanti, mio signore" dice con fare risoluto. "Non possiamo indugiare oltre. Dobbiamo assolutamente andarcene da questo luogo maledetto".

Vai al **121**.

283

Il Capitano Chan informa Bazan di avere qualcosa di importante e confidenziale da rivelargli. Il nomade fa un cenno d'assenso e poi batte tre volte le mani. Immediatamente la sua truppa di acrobati e artisti vari interrompe la sua attività e lascia la tenda. Una volta soli, Chan comunica a Bazan che il Khea-khan e la sua famiglia si trovano fuori, in una delle carrozze. Bazan è sia sorpreso che felice di sentire che ospiti tanto importanti sono venuti a fargli visita, e assicura anche che la sicurezza di Xo-lin e del suo seguito saranno sua preoccupazione primaria.

Bazan convoca i soldati della sua guardia del corpo e ordina loro di preparare le tende e allestire una festa degna di ospiti tanto importanti. Non dà bado a spese per i preparativi, e gli intrattenimenti che organizza per il Khea-khan e i suoi sono meravigliosi e pieni di inventiva. Nel corso degli spettacoli, vieni avvicinato da Kumal, il fratello minore di Bazan, il quale ti chiede se desideri comperare o vendere qualcosa.

Se decidi di mercanteggiare con Kumal, vai al **192**.
Se preferisci declinare l'offerta, vai al **53**.

284

Cavalcate percorrendo un tragitto ad arco verso ovest per evitare di imbattervi nella cavalleria nemica che si sta ritirando, e poi ritornate verso Fort Vlau e vi ricongiungete alla carovana, che sta entrando nella roccaforte assediata. Il Capitano Kasarian, comandante della guarnigione lissaniana, uomo dalle spalle larghe e dalla carnagione rubizza, vi dà il benvenuto. Chan gli rivela l'identità dei viaggiatori, e l'uomo rimane a bocca aperta; esprime gratitudine quando viene a sapere che siete stati voi a far cessare l'assedio nemico, ma rimane completamente sopraffatto dalla presenza del governatore del Chai e del suo entourage imperiale.

"Durante la nostra sosta al forte, il Khea-khan e la sua famiglia avranno bisogno di un luogo ben protetto" dice Chan, e subito Kasarian annuisce entusiasticamente.

"So dove portarvi" dice. "Vi prego di seguirmi".

Vai al **171**.

285

Ti lasci scappare un grido di dolore quando uno dei dardi nemici oltrepassa la stoffa della tunica che indossi e ti graffia in profondità la spalla, all'altezza delle scapole. Il dolore inaspettato e improvviso ti fa venire la nausea, e per poco non cadi da cavallo, ma ciononostante ti riprendi velocemente e fai ricorso alle tue facoltà curative Ramas per alleviare il dolore e fermare il flusso di sangue: perdi 1 punto di Resistenza.

Per proseguire, vai al **112**.

286

Riaccompagni il Principe Kamada dalla madre e aiuti a trasportare il Khea-khan fuori dalle catacombe pericolanti. Il Capitano Chan vi incrocia nei pressi del portale di accesso ed è enormemente sollevato nel vedere che la famiglia imperiale è sana e salva. Ma quando gli dici che Sejanoz è morto, non riesce a credere alle proprie orecchie.

"Che Ishir sia lodata! Finalmente, dopo 3000 anni, il nostro continente si è liberato di quel maledetto tiranno!"

Vai al **300**.

287

Mentre il soffitto si solleva, nuoti con forza verso la superficie, spingi la testa fuori dall'acqua e ti riempi avidamente i polmoni d'aria. Il soffitto sale cigolando, e tu cominci ad arrampicarti verso la porta. Le pareti del pozzo sono molto irregolari, perciò non hai difficoltà a risalire la parete e a raggiungere l'uscio prima che il pesante soffitto di legno ritorni nella sua posizione originaria. Apri la porta di legno e ti ritrovi in un corridoio buio; lo imbocchi e, mano a mano che ti addentri, avverti in maniera sempre piú distinta il suono di alcune voci. Le riconosci subito: appartengono ai ladri che ti hanno sottratto la tua preziosa Arma Ramas. Proprio in quel momento la stanno ammirando con cupidigia... deve valere piú di tutti i tesori dell'intero cimitero, stanno dicendo. Alla fine del corridoio vedi una porta di legno ad arco adorna di bande di metallo nero. Sbirci con cautela nel buco della serratura e scorgi le sagome dei cinque briganti, stagliate contro la luce calda di un falò. Sei assolutamente deciso ad attaccarli e a riprenderti la tua arma.

Se possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas e hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas, vai al **254**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione e hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas, vai al **136**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori, non hai raggiunto questi ranghi dell'addestramento Ramas, oppure preferisci non usarle, vai al **71**.

288

Vieni svegliato nel cuore della notte da un grido raccapricciante. Estrai l'Arma Ramas e balzi in piedi e,

mentre la tua vista si abitua all'oscurità, scorgi un movimento con la coda dell'occhio. Uno dei soldati a guardia dell'accampamento sta combattendo contro una creatura simile a un verme di enormi dimensioni emersa da una delle bocche vulcaniche. Le sue grida disperate hanno allertato le altre guardie, che si stanno avvicinando il piú rapidamente possibile al loro compagno per aiutarlo. Stai per fare anche tu lo stesso quando, mentre passi accanto a un'altra fessura del terreno, vieni attaccato da alcuni mostri. Gli esseri si ergono sulla coda e ti sputano addosso la loro saliva. Vieni percorso da un brivido quando capisci che quella bava è un alcaloide altamente corrosivo.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **156**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e desideri usarla, vai al **142**.

Se possiedi un Arco e vuoi usarlo, vai al **73**.

Se non possiedi né queste arti superiori né un arco, o preferisci non usarli, vai al **262**.

289

Quando dici a Chan della tua Arte Superiore dell'Astrologia, assieme ai suoi uomini egli ti supplica di predire loro il futuro. È una notte coperta di nuvole e le stelle sono nascoste. Cerchi di spiegare loro che non riesci a interpretare il cielo e le sue configurazioni stellari, ma Chan e gli altri non vogliono arrendersi.

Chan estrae dalla tasca della tunica un paio di dadi d'avorio intarsiati. "Questi sono i dadi Xi" egli dice, e te li consegna. Sono pesanti, e i disegni dorati che li ricoprono sembrano invitarti a esaminarli piú da vicino.

Se hai raggiunto il rango di Gran Difensore Ramas o piú, vai all'**85**.

Se devi ancora raggiungere questo livello dell'addestramento Ramas, vai al **104**.

290

Torni sui tuoi passi, imbocchi il passaggio di sinistra fino a quando non arrivi a quello che un tempo doveva essere il laboratorio di un alchimista. Le pareti e il pavimento sono ricoperti di simboli e geroglifici rappresentanti gli elementi, gassosi e solidi, che formano il nostro universo. Vi sono anche sgabelli, panche e tavoli da lavoro, e alcuni di essi sono stati usati di recente. Sul lato opposto della stanza scorgi un'arcata buia e l'imbocco di un corridoio che si diparte verso nord.

Se decidi di ispezionare il laboratorio, vai all'**87**.

Se preferisci esplorare l'arcata buia, vai al **38**.

291

Cadi a terra e rotoli su te stesso per attutire lo shock dell'impatto. Grazie alla prontezza dei tuoi riflessi non subisci danni seri e te la cavi con qualche taglio e qualche graffio sul viso e sulle spalle: perdi 2 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **200**.

292

"Aiuto! Aiuto!" grida il cavaliere. "Il Capitano Chan e il soldato Saolin sono nei guai!"

Senza un attimo di esitazione, affondi i talloni nei fianchi del tuo cavallo e parti al galoppo, dirigendoti a spron battuto verso la macchia d'alberi, mentre il soldato ti segue da vicino.

Raggiungi la macchia verde scuro, smonti immediatamente di sella e corri a piedi tra gli alberi verso una radura che si trova al centro della macchia. Qui ti ritrovi davanti a una scena davvero raccapricciante: Chan e l'altro soldato sono impegnati in una lotta all'ultimo sangue con due creature mostruose.

Sebbene queste siano piegate in due, capisci che sono alte piú di tre metri: hanno gambe tozze e muscolose all'estremità delle quali intravvedi due grossi artigli potenti e ricurvi; le teste ossute e arancioni hanno per occhi due fessure luminose che pulsano in maniera inquietante, mentre il naso è lungo e simile a un becco adunco e molto affilato: è con questo che le bestie tentano di ferire i due soldati Chai.

Tutt'intorno alla radura sono sparpagliate carcasse mutilate di fanji, ruminanti caratteristici del Magnamund Meridionale. Di certo sono state proprio quelle carcasse ad attirare i corvi che avete scorto da lontano poco fa. Ignorando la morsa che ti stringe lo stomaco, estrai la tua Arma Ramas e ti lanci in avanti, e il tuo grido di battaglia ti sale alle labbra: "Per Sommerlund e per i Ramas!"

Krakalla:

Combattività 50 Resistenza 48

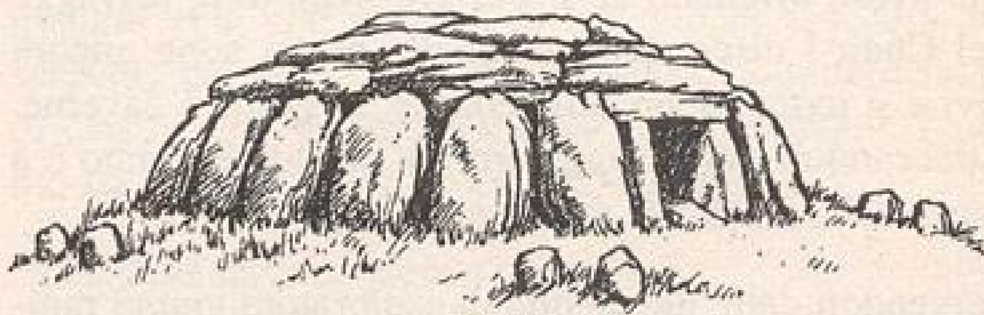
Se vinci questo combattimento, vai al **241**.

293

Sollevi il telone del carro, sbirci dentro e trovi un assortimento di vanghe, picconi e lanterne ad olio ammaccate. Sembra proprio che il tutto appartenga a una banda di ladri di tombe giunta fin qui per depredare l'antico sito funebre. Oltre il cancello vedi la porta aperta di una cripta. Mentre ti avvicini senti il rumore di voci lontane. Ti nascondi tra le pietre tombali, sbirci oltre a una di esse e sul retro della cripta scorgi sei cavalli sellati, intenti a brucare l'erba pallida che cresce tra le tombe.

Se decidi di avvicinarti alla porta aperta della cripta, vai al **274**.

Se preferisci rimanere dove sei per osservare la cripta, vai al **183**.



294

Fai ricorso alle tue potenti difese psichiche per respingere l'improvviso e inaspettato attacco mentale, e il

dolore scompare rapidamente dalla tua testa: perdi 1 punto di Resistenza.

Per proseguire, vai al **147**.

295

La lotta finisce bruscamente quando sferri un ultimo colpo mortale alla base del collo deformato della bestia, la quale stramazza a terra priva di vita. Il Sergente Yeng corre subito ad assicurarsi che i suoi soldati siano sopravvissuti all'incontro con i mostri.

Ispezioni con cautela i corpi dei mostri e decidi che si tratta di discendenti di agarashi, molto probabilmente scesi dalle colline Hyunsei alla ricerca disperata di cibo: tutte e tre le carcasse, infatti, sono di una magrezza innaturale. Il Sergente Yeng conferma i tuoi sospetti e ti dice che tanto tempo fa, durante l'Era della Notte Eterna, questa terra era piena di agarashi, i mostri infernali creati da Agarash il Dannato. Quando Agarash venne distrutto dai Maghi Anziani, gli esseri che aveva originato si dispersero nelle terre selvagge del Chai. I discendenti di quelle bestie sono ancora vivi e si nascondono sulle colline, in grotte e caverne. Attaccano di rado i viaggiatori, e quando lo fanno è a causa della fame o di malattie.

Servendoti delle tue facoltà di esploratore giungi rapidamente alla conclusione che non vi sono altre creature nelle vicinanze e che la zona è sicura. Subito dopo rimontate tutti in sella e proseguite verso la Foresta Javai. A poche miglia dalla foresta scoprite una fonte d'acqua fresca che sgorga proprio vicino alla pista. È un posto ideale per un accampamento e, visto che la notte è, vicina Yeng ordina a uno dei suoi uomini di tornare al convoglio per comunicare che li aspetterete lí.

Mentre attendi la carovana, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza (a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto).

Per proseguire, vai al **45**.

296 *(fig. 20)*

Il grido cessa di colpo e tu non ci pensi piú fino a quando non vedi due soldati dirigersi di corsa verso la carrozza della principessa. Capisci che il problema è serio e decidi di andare a dare un'occhiata.

Quando raggiungi la carrozza, scorgi la Principessa Mitzu intenta a consolare il figlio, che sta tremando per la paura. Chan è lí vicino e tiene in mano un serpente, reggendolo per la coda. Deglutisci a fatica quando vedi che si tratta di una vipera scarlatta, un serpente notoriamente velenosissimo. Uno dei soldati di Chan viene trattenuto da due suoi compagni. L'uomo sta protestando la propria innocenza.

"Che cosa sta succedendo?" chiedi.

Chan ti spiega che il principe ha disturbato la vipera, addormentata sotto la sua culla. "È fortunato a essere ancora vivo" dice Mitzu, stringendolo a sé. "Il suo grido ha messo me e Chan in allarme, e quando siamo



(fig. 20) Chan regge il serpente morto per la coda.

arrivati, abbiamo trovato il soldato Yankin nella carrozza. Sospetto che sia un agente nemico, una spia dell'Autarca".

"Non è vero, lo giuro!" risponde l'accusato. "Ero qui vicino quando ho sentito il principe gridare. Mi sono precipitato nella carrozza per salvarlo. Pensavo che lo stessero attaccando!"

Fissi l'uomo negli occhi, e il tuo sesto senso Ramas ti dice che sta dicendo la verità.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **152**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas e desideri usarla, vai al **230**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori, o preferisci non usarle, vai al **244**.

297

"Vado a chiamare Kau-Doshin" dice Shavane, "lui saprà cosa fare".

La tutrice lascia la carrozza, e durante la sua assenza estrai la Vigorilla e ne somministri un po', diluita in acqua, al malato. Il principe sta cominciando a riprendersi quando il consigliere di corte arriva e assume il controllo della situazione. Ti ringrazia per il tuo aiuto e ti chiede di andartene mentre lui preparerà una 'pozione adatta' per contrastare il veleno.

Mentre scendi i gradini della carrozza, senti la porta chiudersi alle tue spalle.

(Ricordati di cancellare la Vigorilla dal tuo Registro di Guerra.)

Se decidi di tornare al tuo giaciglio, vai al **239**.
Se preferisci andare in cerca del giocattolo buttato via da Shavane, vai al **111**.

298

Auguri la buonanotte alla principessa e ti ritiri. Quando ti unisci nuovamente a Chan nel corridoio fuori dalla stanza reale, riveli anche a lui quanto sei riuscito a scoprire riguardo il futuro del principe. La bella fronte di Chan è increspata da rughe di preoccupazione.

"Prego affinché una cosa del genere non accada mai" dice. "Dobbiamo fare tutto ciò che è in nostro potere per proteggere la vita del principe. Il futuro del Chai dipende da lui".

Chan non aggiunge altro mentre ti accompagna alle stalle, e tu capisci che egli è perso nei propri pensieri. Quando arrivate alla tua stanza, però, il capitano ti dice: "Dormi bene, mio signore. Ricorda che partiremo domani all'alba, e tu e io cavalcheremo in capo alla carovana. Riposa bene, perché d'ora in poi dovremmo stare ancora piú all'erta".

Per proseguire, vai al **227**.

299

Reciti le parole dell'incantesimo della Confraternita – *Mano di Fuoco* – e dirigi il fascio crepitante di energia elettrica contro il petto della creatura piú vicina. La forza d'impatto sbatte a terra il mostro possente, ma a quella vista l'altro bestione si infuria e parte alla carica contro di voi.

Vai al **164**.

300

Dopo aver scoperto che il loro leader, invincibile e immortale, è stato distrutto, i soldati dell'esercito bhanariano fuori delle mura di Fort Vlau si danno alla fuga. Ora la carovana può raggiungere Tazhan senza ulteriori ritardi. Al vostro arrivo, però, scoprite che la notizia della disfatta di Sejanoz e dei suoi vi ha preceduto e che essa si sta diffondendo per tutto il Magnamund Meridionale. Il Khea-khan è cosí in grado di riunire gli eserciti dei Nuovi Regni e di sgominare quel che resta delle armate bhanariane, ricacciate nelle loro terre e oltre.

Congratulazioni, Grande Maestro. La tua vittoria è totale. Hai liberato questo continente e le sue genti dal crudele tiranno che da secoli minacciava la loro pacifica esistenza. In futuro, le cronache narreranno ancora di altre imprese da te portate a termine lungo la strada che dovrai percorrere per diventare Maestro Supremo Ramas. Fino a quando quei giorni non verranno, possano la dea Ishir e il dio Ramas vegliare sempre su di te.

TABELLA DEL DESTINO

4	9	3	1	6	2	4	7	8	0
1	9	0	4	7	6	8	1	2	5
9	5	3	0	7	8	4	6	1	3
6	1	7	6	9	5	0	2	4	3
1	2	9	4	7	6	0	3	5	8
2	4	3	1	8	4	7	2	0	5
7	4	6	1	9	8	3	4	1	0
4	0	1	7	8	6	9	0	3	5
8	8	4	5	2	4	9	6	1	7
8	7	3	3	3	4	1	5	6	0

RIEPILOGO DELLE REGOLE DI COMBATTIMENTO

1. Aggiungi alla tua Combattività gli eventuali punti dovuti alle tue Arti Superiori.
2. Sottrai dal totale il punteggio di Combattività del nemico. Cosí ottieni il Rapporto di Forza.
3. Estrai un numero dalla Tabella del Destino.
4. Guarda la tabella Risultati di Combattimento.
5. Cerca nella riga in alto il tuo Rapporto di Forza e guarda l'incrocio con il numero uscito dalla Tabella del Destino ("N" indica i punti di Resistenza persi dal nemico, "GM" quelli persi da te).
6. Segna i nuovi punteggi e riprendi dal punto 3, finché uno dei due muore.

FUGA DAL COMBATTIMENTO

1. Puoi sottrarti al combattimento solo se questa possibilità è prevista nel testo.
2. Comunque devi combattere almeno uno scontro con il nemico.
3. Quando decidi di fuggire devi sottrarre dal tuo punteggio complessivo tutti i punti di Resistenza persi fino a quel momento.

RISULTATI DI COMBATTIMENTO

Rapporto di forza

Numero del destino		–11 o meno	–10/–9	-8/–7	–6/–5	–4/–3	–2/–1	0/0	+1/+2	+3/+4	+5/+6	+7/+8	+9/+10	+11 o più
1	N	–0	–0	–0	–0	–1	–2	–3	–4	–5	–6	–7	–8	–9
	GM	M	M	–8	–6	–6	–5	–5	–5	–4	–4	–4	–3	–3
2	N	–0	–0	–0	–1	–2	–3	–4	–5	–6	–7	–8	–9	–10
	GM	M	–8	–7	–6	–5	–5	–4	–4	–3	–3	–3	–3	–2
3	N	–0	–0	–1	–2	–3	–4	–5	–6	–7	–8	–9	–10	–11
	GM	–8	–7	–6	–5	–5	–4	–4	–3	–3	–3	–2	–2	–2
4	N	–0	–1	–2	–3	–4	–5	–6	–7	–8	–9	–10	–11	–12
	GM	–8	–7	–6	–5	–4	–4	–3	–3	–2	–2	–2	–2	–2
5	N	–1	–2	–3	–4	–5	–6	–7	–8	–9	–10	–11	–12	–14
	GM	–7	–6	–5	–4	–4	–3	–2	–2	–2	–2	–2	–2	–1
6	N	–2	–3	–4	–5	–6	–7	–8	–9	–10	–11	–12	–14	–16
	GM	–6	–6	–5	–4	–3	–2	–2	–2	–2	–1	–1	–1	–1
7	N	–3	–4	–5	–6	–7	–8	–9	–10	–11	–12	–14	–16	–18
	GM	–5	–5	–4	–3	–2	–2	–1	–1	–1	–0	–0	–0	–0
8	N	–4	–5	–6	–7	–8	–9	–10	–11	–12	–14	–16	–18	M
	GM	–4	–4	–3	–2	–1	–1	–0	–0	–0	–0	–0	–0	–0
9	N	–5	–6	–7	–8	–9	–10	–11	–12	–14	–16	–18	M	M
	GM	–3	–3	–2	–0	–0	–0	–0	–0	–0	–0	–0	–0	–0
0	N	–6	–7	–8	–9	–10	–11	–12	–14	–16	–18	M	M	M
	GM	–0	–0	–0	–0	–0	–0	–0	–0	–0	–0	–0	–0	–0

N = NEMICO GM = GRANDE MAESTRO M = MORTO

lupo solitario 28 / grande maestro ramas

LA VENDETTA DI SEJANOZ

Joe Dever

**Una matita, una gomma e una buona dose di coraggio e immaginazione: non occorre altro per addentrarsi tra le pagine dell'avventura.
In questo libro il protagonista sei tu.**

Le truppe di Sejanoz, il malvagio Autarca del Bhanar, stanno per invadere le terre del Chai! Con gli eserciti nemici già dentro i confini del suo pacifico regno, il venerabile Xo-lin, imperatore del Chai, è costretto a cercare rifugio nella lontana città di Tazhan. A te, Grande Maestro, il compito di scortare il vecchio sovrano e la sua corte a destinazione... Ma attento! Il viaggio è lungo e insidioso, e Sejanoz è un avversario malvagio e potente. Riuscirai a portare a termine anche questa difficile missione?

Copertina illustrata da Chris Achilleos

DISCLAIMER

Queste scansioni sono da considerarsi come una copia di backup dei vostri libri originali della serie di LibroGame di Lupo Solitario, scritti da Joe Dever e pubblicati dalla Edizioni E.L.

Se non siete in possesso dei suddetti volumi, vi invito a cancellare questo file e gli altri da me condivisi, oppure recatevi presso una libreria per acquistarli.

Se siete pigri, li potete trovare nei seguenti siti:
http://www.internetbookshop.it/
http://www.ita-bol.com/

Non mi assumo la responsabilità per l'uso improprio di questo materiale da parte di terze persone.